



**UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR**

---

**Artes e Letras**

**Videojogos, FPS, e-Sports:  
Tensão Entre Géneros**

**Carolina Carrilho Angelino**

Dissertação para obtenção de grau de Mestre em  
**Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais**  
(2º Ciclo de estudos)

**Orientador: Prof. Doutor Herlander Alves Elias**

Covilhã, Junho de 2020

# Dedicatória

Aos meus pais e amigos pelo incentivo, carinho e amizade.

# Agradecimentos

Gostava de agradecer ao Professor Doutor Herlander Alves Elias por toda a ajuda e orientação prestada neste trabalho, pela sua exigência que muito me ajudou na pesquisa de muitos artigos que se vieram a mostrar de grande interesse para este trabalho.

Aos meus familiares, principalmente aos meus pais, que foram os grandes motivadores na conquista da minha formação enquanto pessoa e estudante, pois para além de toda a ajuda monetária, também me apoiaram para que terminasse este capítulo da minha vida.

A todos os meus amigos que me “aturaram” quando estava desanimada e em particular um agradecimento especial à Hélia por todo o seu apoio.

# Resumo

O século XX trouxe-nos um desenvolvimento tecnológico sem precedentes. A internet, os jogos eletrónicos e os videojogos em particular, tornaram-se uma parte importante na rotina diária, profissional e de lazer de muitos indivíduos.

Os videojogos tornaram-se cada vez mais realistas, em particular os “First Person Shooter”. Neste tipo de videojogos os jogadores entram numa virtualidade próxima da realidade. Contudo os jogos eletrónicos também têm introduzido alterações no comportamento humano, em particular através das comunidades online, com grande impacto social e sociológico nas gerações mais novas embora não restrito a estas. As interações que surgem nas plataformas de jogo online, podem tornar-se complicadas devido a dificuldades de aceitação de género e diferentes tipos de assédio entre jogadores/as.

Através de uma investigação de cariz quantitativo foi possível analisar algumas interações socioculturais existentes nas comunidades de jogadores. Para facilitar o acesso por parte dos jogadores o inquérito foi colocado online.

Dos resultados obtidos, podemos destacar o facto de comprovarmos a existência efetiva de disputa entre géneros, sexismo e até alguma violência verbal e psicológica entre jogadores/as.

## Palavras-chave

First Person Shooter; Disputa de Género; Jogos Eletrónicos; Videojogos; e-Sports.

# Abstract

The XX century brought an unprecedented technological development. The internet, electronic games and in particular the video games, became an important part of the daily, professional and leisure routine of many individuals.

Video games turned more and more realistic, specially the “First Person Shooter”. In this type of games, the players tend to enter in a new virtual environment similar to reality. However, electronic games also introduced changes in human behavior, namely in the online communities, with a huge social and sociological impact within the latest generations, although not restricted to them. The interactions that come up on the online gaming platforms may become complex due to difficulties in gender acceptance and due to harassment between players.

Through a quantitative investigation it was possible to analyze some social-cultural interactions existing in the e-Sports community. The survey was included online to simplify the players access.

From survey results we may highlight that in fact is proved the existence of genders dispute and sexism between players. We may point out also some verbal and psychological violence.

## Keywords

First Person Shooter; Gender Dispute; Electronic Sports; Video Games; e-Sports.

# Índice

Dedicatória.....	ii
Agradecimentos .....	iii
Resumo .....	iv
Abstract.....	v
Índice .....	vi
Lista de Figuras .....	viii
Lista de Gráficos .....	ix
Lista de Tabelas .....	x
Lista de Acrónimos .....	xi
Introdução.....	1
Capítulo 1: Os Jogos Digitais e os FPS .....	5
1. A Evolução Dos Jogos Digitais .....	5
2. O Crescimento Dos FPS .....	9
3. O Perfil Dos Jogadores de FPS.....	12
4. A Importância Das Plataformas .....	15
5. As Convenções .....	16
Capítulo 2: A Ascensão Das Jogadoras.....	19
1. Feminismo na Área de Gaming .....	19
2. Evolução da Protagonista Feminina .....	22
3. Personagens Femininas em Destaque .....	25
4. Padrões de Jogadoras Nos e-Sports.....	28
Capítulo 3: Os e-Sports .....	33
1. Diferentes Gerações Nos e-Sports .....	34
2. Desequilíbrio Entre Géneros .....	35
3. Rivalidades e Conflitos .....	38
Capítulo 4: Metodologia de Investigação.....	40
1. Método.....	41
2. Apresentação e Análise Dos Resultados (FPS - CS:GO).....	43
2.1 Importância da Presença de Mulheres Jogadoras .....	44
2.2 Tolerância / Aceitação do Género Feminino .....	46
2.3 Atratividade na Assistência a Torneios Dos Dois Géneros .....	48
2.4 Discrepância de Valor na Disputa de Géneros .....	48
2.5 Conhecimento de Assédio Dentro e Fora das Equipas .....	49
5: Conclusão .....	52
Bibliografia.....	55

Glossário.....	60
Anexos .....	62
Anexo I : Questionário (Videojogos FPS: Tensão de Géneros).....	62

# Lista de Figuras

Figura 1: LAN Party .....	17
Figura 2: <i>Tweets</i> ameaçadores a Anita Sarkeesian .....	21
Figura 3: <i>Tweets</i> ameaçadores a Briana Wu .....	22
Figura 4: Mulheres na série Grand Theft Auto .....	23
Figura 5: Sasha Hostyn (Scarlett) .....	29
Figura 6: Ricki Ortiz (HelloKittyRicki) .....	29
Figura 7: Marjorie Bartell (Kasumi Chan) .....	30
Figura 8: Ksenia Klyuenkova (vilga).....	30
Figura 9: Chen YuYan (GLHuiHui) .....	31
Figura 10: Lauren Laracuate (GlitterXplosion) .....	31
Figura 11: Jamie Pereyda (Missy) .....	32
Figura 12: Cronograma das fases do projeto .....	43



# Lista de Gráficos

Gráfico 1: Importância de jogadoras no CS:GO .....	44
Gráfico 2: Injustiça relativa à mistura de género nos torneios masculinos de CS:GO .....	44
Gráfico 3: Equilíbrio de géneros e equipas mistas profissionais no CS:GO .....	45
Gráfico 4: Importância de personagens femininas no CS:GO .....	46
Gráfico 5: Presença do género feminino no CS:GO .....	46
Gráfico 6: Aceitação da presença do género feminino no CS:GO .....	47
Gráfico 7: Atratividade na assistência nos torneios dos 2 géneros no CS:GO .....	48
Gráfico 8: Valor na disputa de géneros no CS:GO .....	48
Gráfico 9: Existência de assédio na comunidade de CS:GO .....	49
Gráfico 10: Testemunho de assédio na equipa de CS:GO.....	50

# Lista de Tabelas

Tabela 1: Ideias iniciais para jogos .....	6
Tabela 2: Videojogos populares .....	8
Tabela 3: FPS mais populares lançados nos últimos 20 anos .....	11
Tabela 4: Personagens femininas marcantes .....	25

# Lista de Acrónimos

**FPS** - First Person Shooter.

**LAN** - Local Area Network.

**MOBA** - Multiplayer Online Battle Arena.

**RTS** - Real Time Strategy.

**MMORPG** - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game.

**WESG** - World Electronic Sports Games.

# Introdução

A forte aceitação social do jogo, bem como a adoção de novas tecnologias associadas à internet, tornou-se um preponderante fator que contribui, de forma significativa, para o seu crescimento, popularidade e respetivo impacto (Griffiths, Derevensky & Parke, 2012).

Desde a sua génese que os jogos digitais<sup>1</sup> assumem a competição entre jogadores como um elemento central da jogabilidade. Podemos então dizer que os jogos eletrónicos já completaram mais de 50 anos de existência e que ao longo desse tempo, conquistaram diferentes espaços, desde a indústria de entretenimento a objeto de investigação em universidades nacionais e internacionais.

Atualmente, os jogos eletrónicos não encantam apenas devido aos seus gráficos e ao desempenho moderno: eles também configuram novas dinâmicas e diferentes maneiras de jogar.

Pelo exposto torna-se importante verificar que tipo de estudos e videojogos foram analisados e qual a sua importância no mercado, o que nos leva de imediato a estudos de referência como os de Elias; Huizinga; Taylor; Martinho, Santos & Prada entre outros.

A influência de diferentes meios de comunicação, como o cinema, proporciona novas experiências a jogadores e jogadoras, que, hoje, já conseguem experienciar aventuras intensas em mundos fantásticos e interagir com o que está à sua frente. É diante desse contexto que a cultura dos jogos eletrónicos se estabelece.

Antes considerados apenas como artefactos de entretenimento, os videojogos agora suscitam discussões mais complexas, ora positivas, a exemplo da sua contribuição para a educação e a saúde, ora negativas, como a falta de concentração, improdutividade e o estímulo da violência causado pela interação de jovens com os videojogos (Falcão, 2010; Goulart, 2012).

No decorrer da história dos videojogos surgiram os e-Sports, por esse motivo enfocaremos a evolução dos jogos digitais e dos seus diferentes géneros existentes, em particular que influência exercem nos jogadores.

---

<sup>1</sup> O conceito de “jogos digitais” é utilizado em conjunto com o conceito de “videojogos”, referindo-se aos conteúdos, independentemente da plataforma em que estão a ser utilizados (arcadas, consolas, computadores ou qualquer outro dispositivo).

Jogos como o Spacewar (1962) e o Pong (1972) são exemplos precursores dentro do género. Estes privilegiam o confronto direto entre jogadores, em particular no um contra um, e ou, numa batalha onde se possa ver quem é o mais forte. Este é um dos primeiros videojogos de Arcada introduzido com máquina operada a moedas e que obteve muito sucesso comercial (Kent,2001, p.38; Wolf, 2008, p.21).

Com o aparecimento das arcadas<sup>2</sup>, uma nova vaga de competições surgiu entre os jogadores, agora não jogam apenas uns contra os outros, jogam efetivamente na procura de um primeiro lugar num ranking. Este género de confronto tinha jogos como Pac-Man (1980), Space Invaders (1980) ou Donkey Kong (1981), considerados verdadeiros símbolos de sucesso.

A emergência a consequente popularidade e a massificação acelerada da indústria dos jogos eletrónicos, assim como o desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação, resultaram na generalização da consciência das potencialidades, da cultura e simulação presente nos videojogos.

No final dos anos 90, esta diferente forma de jogar, passou a designar-se por e-Sports (Electronic Sports). Esta designação refere-se popularmente ao jogo competitivo e profissionalmente organizado. Taylor afirma que a força dos e-Sports se encontra precisamente no fator competitivo entre os jogadores, afirmando que a "verdadeira atração está em jogar contra outros" (2012, p. 7).

É no meio destas competições que ascende uma nova cultura digital, onde o gaming é colocado como uma nova atividade de índole desportiva, alicerçado na dedicação e devoção dos jogadores a diferentes jogos. Estes evidenciam-se pela profissionalização do ato de jogar. Fazem-no através da obtenção de remunerações, pela organização de competições com prémios monetários ou, simplesmente, pela forma profissional como os jogadores encaram os jogos digitais, podendo também ser designada por profissional gaming (Wagner, 2006).

Se no início estas competições eram focadas nos First Person Shooter (FPS) no ocidente e nos Real Time Strategy (RTS) no oriente, atualmente existe, uma enorme, diversidade de videojogos jogados nos e-Sports. Desde exemplos como o FIFA Pro Evolution Soccer<sup>3</sup> ou Madden NFL<sup>4</sup>, que são perçetíveis graças ao seu realismo e semelhanças com o desporto real, passando pelos jogos de luta lineares, como Street

---

<sup>2</sup> O documentário King of Kong: A Fistful of Quarters (2007) é particularmente ilustrador desta realidade, seguindo o percurso de Steve Wiebe, jogador de Donkey Kong.

<sup>3</sup> Simuladores de futebol.

<sup>4</sup> Simuladores de futebol americano.

Fighter ou Tekken, até aos mais complexos os Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), como o League of Legends e o Counter Strike Go (CS:GO).

Segundo (Taylor, 2012), são muitos os caminhos que um jogador pode seguir no desporto eletrónico. A verdade é que dada a enorme diversidade de videojogos e de jogadores não é fácil compreender como é a relação entre os diferentes elementos do sexo feminino e do sexo masculino.

Para tentar responder a diferentes questões estruturámos esta dissertação em quatro capítulos os quais contêm uma contribuição teórica e empírica.

Assim o primeiro capítulo aborda algumas conceções sobre a importância na cultura contemporânea do desenvolvimento do panorama dos jogos, nomeadamente os FPS dando também enfoque à evolução dos videojogos e dos jogadores, transportando-nos para a compreensão dos conceitos e do trabalho de campo através de diferentes autores de referência.

No segundo capítulo procedemos à contextualização da ascensão de algumas jogadoras de videojogos, compreendemos a sua importância no meio e ilustraremos a tensão entre géneros através de alguns acontecimentos conhecidos, nomeadamente, o caso “Gamergate”.

No terceiro capítulo dedicar-nos-emos à disputa nos e-Sports dando relevo às gerações gaming.

Por fim no quarto e último capítulo dedicado à metodologia de investigação, é referido o método de recolha de dados pertinentes para a nossa investigação, sendo efetuada a análise dos mesmos.

O questionário criado foi aplicado através da internet, em particular numa página do Facebook, no grupo “CS:GO Ladies Portugal PT” e “Game Developers”, para ser mais fácil chegar aos jogadores.

Com as questões do inquérito pretende-se identificar e compreender a evolução das interações entre os géneros, as tensões e as discriminações.

Recapitulando temos como objetivos gerais:

- a) Analisar a evolução dos videojogos e FPS;
- b) Compreender, relacionar e comparar a ascensão de jogadoras e as tensões entre géneros;

- c) Entender a génese dos e-Sports, a sua evolução geracional e os desequilíbrios de géneros, rivalidades e conflitos;

Os quais se segmentam nos objetivos específicos seguintes:

- I) Fazer uma análise à evolução dos videojogos;
- II) Compreender o panorama geral do relacionamento entre os géneros;
- III) Verificar a existência de tensões e discriminação de género no cenário dos videojogos, em particular nos FPS;
- IV) Entender a perceção dos jogadores relativa a assédio entre géneros;

# Capítulo 1: Os Jogos Digitais e os FPS

Neste capítulo é apresentada a evolução dos jogos digitais contemporâneos assim como a dos First Person Shooter (FPS).

Iniciamos com um pouco da história relativa à sua evolução onde abordamos o seu surgimento, a sua caracterização, e a sua jogabilidade, uma vez que desde que surgiram até à criação de personagens bastante reais, existiu uma enorme alteração técnica e sociológica, que os tornam um sucesso e uma indústria extremamente lucrativa.

No que respeita aos FPS estes são uns dos jogos mais populares dentro desta indústria que atualmente movimenta milhares de euros e inúmeros jogadores. É também neste género que os jogadores demonstram o seu desempenho ou performance e desenvolvem relacionamentos que muitas vezes refletem alguns dos seus problemas culturais, relacionais e sociais da vida real.

## 1. A Evolução Dos Jogos Digitais

Jogar é definido como “participar em atividade lúdica ou competitiva, seguindo determinadas regras”. Existe assim a assunção de que os jogos digitais são uma forma que o ser humano encontrou para se entreter desde os primórdios da sua existência. Martinho, Santos & Prada afirmam no seu livro *Design e Desenvolvimento de Jogos digitais* que:

“Os jogos existem há milhares de anos. Apesar das lacunas do registo arqueológico, atrevemo-nos a pensar que são tão antigos como a Humanidade. As origens do instinto humano de jogar são biológicas e evolutivas: provêm da necessidade que os mamíferos têm de aprender. As crias brincam para aprender a defender-se, a lutar, a viver em comunidade, em suma, a sobreviver. O ato de jogar está ligado à juventude, à descoberta e à exploração. Não admira que o ser humano, cuja evolução se deu, em parte, através de um prolongamento do estado juvenil, tenha mantido o gosto por brincar transformando a brincadeira num jogo, com a introdução de regras e objetivos” (Nota Introdutória, 2014, p.XVII).

Os jogadores de jogos eletrónicos contribuíram para o aparecimento da tecnologia necessária para que os videojogos fossem distribuídos por um elevado



número de pessoas. Contribuíram ainda para o desenvolvimento das comunidades de jogadores.

Desde o final dos anos 50 do século XX até aos anos 80 apareceram os géneros de jogos que conhecemos hoje em dia. Obras como a Design e desenvolvimento de videojogos de (Martinho, Santos & Prada, 2014, Ibidem) referem que apesar de a patente relacionada ao primeiro equipamento possuir a capacidade de criar aquilo a que chamamos videojogos hoje em dia, de ter sido datada de 1947, e de terem existido adaptações para jogos de estratégia desde o século XX, é creditada a criação do primeiro videojogo a William Higinbotham e Dave Potter no Laboratório Nacional de Brookhaven em Nova Iorque (1958). O seu nome era Tennis for Two e consistia na simulação de um jogo de ténis visto de lado, tendo sido criado para uma exposição anual.

Com o início da década de sessenta (1960), os videojogos surgiram como um estudo em ciências da computação em áreas académicas.

Em 1961, foi criado o jogo Spacewar pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT) e o seu objetivo consistia em controlar naves para derrotar os inimigos e ao mesmo tempo demonstrar as potencialidades do novo computador Programmed Data Processor 1 (PDP-1). Este foi o primeiro jogo a ser copiado, entre os utilizadores desse modelo de computador, começando uma tradição que dura até hoje. Com base neste jogo do espaço, a empresa Computer Space, em 1971 inicia a venda do primeiro, arcada no mundo. Esse, arcada vinha com um monitor incorporado sendo os seus controles analógicos e fixos para dois jogadores (Souza e Rocha, 2005).

Os jogos digitais estiveram na origem dos videojogos quando o uso dos monitores de computador se generalizou, assim passamos a enumerar algumas das principais ideias que surgiram para jogos:

Tabela 1: Ideias iniciais para jogos

Nome do jogo	Criador	Data	Tipo de jogo
Baseball	Don Daglow	1971	Primeiro jogo de gestão desportiva
Star Trek	Don Daglow, Mike Mayfield, e outros	1971 - 74	Jogos de combate espacial baseados em séries populares televisivas
Hunt the Wumpus	Gregory Yob	1972	Primeiro jogo de aventura e ação
Empire I e II	John Daleske	1973	Primeiro de um jogo de estratégia e na sua “evolução” torna-se um jogo de combate de arena

Nome do jogo	Criador	Data	Tipo de jogo
Maze War	Steve Colley e outros	1973-77	Videojogo de tiros multijogador na primeira pessoa
Spasim	Jim Bowery	1974	Simulação espacial em 3D e tempo real
irflight	Brand Fortner e outros	1974	primeiro simulador de voo multijogador (esteve na origem do Microsoft Flight Simulator)
Colossal Cave	William Crowther	1975	Primeiro jogo de aventura de texto
Dungeon e Dnd	Don Daglow, Gary Whisenhunt and Ray Wood	1975	Primeiros jogos de Role Play Gaming (RPG)
Multi-User Dungeon	Roy Trubshaw and Richard Bartle	1978	Primeiro antecessor dos atuais jogos de personagens massivos online (MMORPG)

Fonte: (Martinho, Santos & Prada, 2014, pp,22-23)

O termo e-Sports é desconhecido pela maioria das pessoas, uma vez que apenas quem está dentro do mundo dos videojogos utiliza este tipo de linguagem e ou termos.

A definição pode traduzir-se como uma competição organizada de jogos eletrónicos entre profissionais, decorrendo em ambiente online e contendo prémios monetários para um numero pré-definido de níveis. Para além do dinheiro estes jogadores profissionais procuram também o prestígio e a popularidade entre os adeptos.

Uma das maiores competições chama-se: “The International” e é dedicada a jogos de estratégia em tempo real (DOTA 2). De ano para ano o número de competições tem aumentado, também tem ganho um maior número de admiradores e jogadores, dado que antes de 2000 eram mais os jogadores amadores que participavam nestas competições.

Ao fazer uma breve revisão histórica podemos dizer que o primeiro jogo a ser jogado em modo competitivo foi o Spacewar, em 1972, por alunos da Universidade Stanford, nos Estados Unidos. Na altura o prémio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone.

Depois desta competição, apelidada de “Olímpiadas Intergaláticas de Spacewar”, só em 1980 é que a empresa Atari organiza outra competição de videojogos com o nome “Space Invaders Championship” esta é considerada a primeira competição de jogos eletrónicos em larga escala.

Em 1990 é criado o Nintendo World Championships, que leva os jogadores a percorrer várias cidades dos Estados Unidos, disputando a final na Califórnia.

Em 1991, a Capcom lançou o jogo de luta Street Fighter II para as máquinas de salão de jogos.

Em 1992 Id Software lançou o Wolfenstein 3D. Este foi o primeiro jogo a ser declarado como o primeiro jogo de tiros que utiliza a perspectiva da primeira pessoa. Ainda nessa altura foi publicado o jogo de estratégia Civilization da companhia Microprose.

Em 1993, surge mais um marco da história dos videojogos, Dune II - The Building of a Dynasty da companhia Westwood Studios.

Na perspectiva de Ramos (2007), o final dessa década ficou marcada pela ambição do lançamento de videojogos que tivessem um maior envolvimento dos jogadores, assim como uma melhoria ao nível dos gráficos. Segundo Esposito (2005b), esta altura também foi um marco na história devido ao surgimento dos CD-Roms e dos DVD-Roms e a capacidade computacional de conseguir criar gráficos tridimensionais.

Desde o final dos anos 90 tem surgido um vasto leque de videojogos, sendo que alguns se destacam pela enorme popularidade conseguida entre os jogadores, nomeadamente:

Tabela 2: Videojogos populares

Nome	Data
World Championships	Nintendo. 1990
Street Fighter II	CopCom, 1992
Dune II - The Building of a Dynasty	Westwood Studios, 1993
Command & Conquer	Westwood Studios, 1995
Tomb Raider	Core Design, 1996
Resident Evil	Capcom, 1996
Fallout	Black Isle Studios, 1997
Starcraft	Blizzard, 1998
Final Fantasy VII	Square, 1998
Metal Gear Solid	Konami, 1998
Virtual Tennis	Sega, 1999
The Sims	Maxis, 2000
Counter-Strike	Valve, 2000
Diablo 2	Blizzard, 2000
Colin Mcrae Rally 2	Codemasters, 2001

Nome	Data
Grand Theft Auto III e IV	DMA Design, 2001 e Rockstar, 2008
Mafia	Illusion Softworks, 2002
Need for Speed	Underground EA, 2003
World of Warcraft	Blizzard, 2004
Gran Turismo 4	Polyphony Digital, 2005
Grand Theft Auto V	Rockstar Games 2013
Overwatch	Blizzard, 2017

Fonte: Própria

## 2. O Crescimento Dos FPS

Desde a sua génese que os videojogos configuram a competição entre jogadores como um elemento central da jogabilidade.

Jogos como o pioneiro Spacewar (1961) ou Pong (1972) são precursores dentro do género que privilegia o confronto direto entre dois jogadores, um-contra-um, numa batalha onde se decide quem é o mais forte.

O termo "First Person Shooter", também conhecido por "FPS", refere-se efetivamente a jogos de tiro na primeira pessoa, no entanto, para que um jogo se caracterize através desse termo, o jogador tem que controlar a personagem e observar todo o cenário à sua frente como se o estivesse a ver de forma realista através dos seus olhos.

Segundo Elias, (2008b, p. 2193) a importância dos FPS recai no facto de serem "(...) o único género de videojogos a tirar partido do hardware de topo para gerar gráficos e sonoridades de luxo; exatamente o que um ambiente de Realidade Virtual necessita para se tornar convincente". No entanto, podemos ainda dizer que, acresce o facto de também ser necessário carregar uma arma que é utilizada para acertar nos inimigos que vêm na sua direção uma vez que o jogador deve utilizá-la como sendo uma arma real.

Os FPS envolvem habitualmente vários encontros armados que servem para dar continuidade às histórias o que nos leva ao sucesso mundial dos FPS como Doom (1993), Doom II (1994) e, posteriormente, Quake (1996), que incorporam com sucesso o modo multiplayer online, demonstrando à indústria dos videojogos que os jogadores estão ansiosos por terem a possibilidade de competir com outros jogadores.

Jogar apenas contra máquinas deixa de ser recompensador para os jogadores, começando assim a procurar jogadores online que lhes ofereçam um maior desafio e, por consequência, uma maior sensação de recompensa (Taylor, 2012; Jonasson e Thiborg, 2010).

Nas diversas categorias de jogos existentes, os FPS são um dos género de jogos que mais exigência têm a nível técnico por se basearem na Realidade Virtual. O seu objetivo consiste em simular de forma imersiva a realidade.

Nos FPS o jogador contempla a paisagem do espaço virtual através dos olhos do personagem e nos jogos digitais com um bom motor gráfico consegue interagir com quase todos os objetos no ciberespaço.

Um dos primeiros videojogos que nos levou a introduzir o FPS como um “género de ascensão” nos jogos foi Mazewar em 1974. Este fornece uma visão de perspetiva em primeira pessoa, de um jogo de tiros multijogador num labirinto. Foi também o primeiro jogo no qual os jogadores podiam interagir visualmente num espaço virtual em computadores diferentes.

Os FPS são um subgénero mais específico, conhecidos como “shoot’- em-ups”, que advêm do género “shooters”. Sendo os “Shooters videojogos em que o jogador controla uma personagem ou veículo para disparar nos adversários” (Elias, 2009, p.9).

Elias na sua obra First Person Shooter - The Subjective Cyberspace (2009), também menciona que em relação a jogos de tiros estes são caracterizadas por uma jogabilidade dependente da “perspetiva” na primeira pessoa.

O subgénero Shooter, dentro do género dos videojogos de ação, valoriza as capacidades e tempo de reação do jogador. O mesmo inclui muitos subgéneros como o FPS, que possui todas as qualidades de um Shooter, no entanto este promove o jogador a um estado de maior imersão. O jogador interage com o jogo em perspetiva em primeira pessoa num mundo virtual como se ele contemplasse tudo através dos olhos da sua personagem, as imagens são vistas através do seu ponto de vista devido ao trabalho de simulação que tenta levar o jogador ao maior realismo possível, dentro

do videogame. Um fator extremamente importante para esta mesma imersão é o fotorrealismo, senão tudo seria apenas uma “pobre representação das situações inspiradas no real” (Elias, 2009, P.17, tradução própria).

Sendo este subgênero ligado à velocidade e tempo de reação do jogador, o mesmo é transportado para um mundo virtual o que permite a interação das personagens com o meio onde se encontram.

As equipas unem-se num objetivo comum, designadamente de cooperação e concretização de uma vitória sobre outra equipa/jogadores. A regra geral dos FPS é fazer com que a experiência dos jogadores se relacione com o espaço virtual. O uso de filmagem também faz com que os FPS sejam o tipo de jogo ideal para representações com incríveis semelhanças à realidade.

No entanto é na programação dos detalhes óticos e no áudio que os FPS são considerados, uma espécie de registo de realidade semelhante ao existente no cinema. Segundo Elias,

“O FPS é um exemplo da revolução gráfica, no qual quanto mais realistas são os gráficos, menos virtual se torna o jogo. O status do FPS é o status de um género de jogo de ícones “virtuais” perseguido por muitos teóricos e programadores, designers de jogos e artistas” (idem, ibidem, p. 42, tradução própria).

Podemos dizer que a importância do conceito First-Person-Shooter se encontra na ótica do jogador, por ser através da sua visão que se apresentam todas as situações que os jogadores presenciam e vivenciam, uma vez que dentro do ambiente virtual dos FPS as interpretações do que fazer e decidir têm que ser realizadas através da perspectiva da primeira pessoa. As habilidades dos jogadores são constantemente testadas ao mesmo tempo que o foco na primeira pessoa engrandece os FPS.

Existindo uma vasta leque de jogos de FPS. Abaixo inclui-se tabela com os jogos mais populares\jogados lançados nos últimos 20 anos.

Tabela 3: FPS mais populares lançados nos últimos 20 anos

Jogo	Ano	Empresa
Wolfenstein 3D	1992	Id Software
Doom	1993	Id Software
Quake	1996	Id Software
Fallout	1997	Interplay

Jogo	Ano	Empresa
Counter Strike	1999	Valve
Deus Ex	2000	Ion Storm
Battlefield	2002	EA
Call of Duty	2003	Activision
Far Cry	2004	Ubisoft
Bioshock	2007	Irrational Games
Halo	2007	Bungie
Borderlands	2010	Gearbox
Metro 2033	2010	A4 Games
Titanfall	2014	EA
Destiny	2014	Bungie
Rainbow Six Siege	2015	Ubisoft
Overwatch	2016	Blizzard
Destiny 2	2017	Bungie
Apex Legends	2019	EA
Valorant	2020	Riot Games

Fonte: Própria

### 3. O Perfil Dos Jogadores de FPS

Com a evolução dos videojogos assiste-se também à evolução da sua relação com a cultura que os rodeia, no entanto não foram apenas os videojogos nem a sua indústria que mudou com o crescimento da Internet.

Os FPS são um subgénero de videojogos oriundos do género ação e são jogados do ponto de vista do personagem pelo que em diferentes aspetos são responsáveis pela forma como apresentam e representam a história e factos contemporâneos, recriando acontecimentos antigos e ficcionais, até aqui só possíveis noutros meios de comunicação. Consideramos também que são um elo de ligação entre estratos sociais, intelectuais, etários, geográficos e de convergência cultural entre os diversos meios de comunicação.

“Digamos que exista uma relação entre jogador e personagem. King e Krzywinska (2006) dizem a esse respeito, que as personagens são projetadas para serem facilmente admiradas, com uma simples relação de identidade entre jogadores e personagens” (Idem, 2009, p.9, tradução própria).

Esta evolução também provocou alterações no perfil e nos comportamentos de quem joga. Os jogadores deixaram de estar isolados nos seus sofás, à frente das suas consolas ou dos seus computadores, apesar do jogo cooperativo local (várias pessoas na mesma consola) ter saído de moda. Podemos afirmar que os jogadores jogam mais

acompanhados do que nunca, seja nos jogos online onde convivem diretamente com jogadores de todo o mundo ou indiretamente, através dos fóruns ou outras comunidades de jogadores, mesmo nos jogos offline, os jogadores estão sempre online.

“O jogador é o ator principal na construção da experiência, o jogo é meramente um veículo. A experiência cria-se na mente do jogador, mas é potenciado pelo que o jogo tem para oferecer. É necessário conhecer bem o jogador por forma a criar os mecanismos que potenciam melhor a sua experiência. Por esta razão, o jogador deve ser um elemento central no processo de conceção e desenvolvimento de um jogo. Contudo, os jogadores não são todos iguais” (Martinho, Santos & Prada, 2014, p. 77).

É importante conhecer os diferentes tipos de jogador para que se possam adicionar elementos aos videojogos que agradem a cada um deles (ide, ibidem, p. 77).

Um importante fator para solidificar o realismo do jogo é a relação entre o jogador e a personagem, como menciona King e Krzywinska (2006), isto porque defendem que as personagens têm de ter um design atraente para conseguir uma maior captação e admiração do público. Dado que a ação é vista pelos olhos da personagem isto acaba por contribuir para um maior realismo e, por sua vez, uma maior imersão do jogador no panorama virtual.

Outro elemento que contribui para o desenvolvimento da relação entre o jogador e a personagem são as memórias com que o jogador fica da experiência que teve com o jogo. A Inteligência artificial estimula a sobrevivência virtual, que é a experiência onde se criam as memórias e é através das quais se providencia a relação em cima mencionada. Isto só é possível porque a personagem pode explorar o mundo e permitir que isso aconteça devido à perspetiva em primeira pessoa e a todo o cenário que a rodeia. Dentro do perfil<sup>5</sup> do jogador, podemos encontrar vários tipos de características que iram distinguir os diferentes géneros de jogadores. Pelo exposto corroboramos as ideias de Martinho, Santos & Prada, quando mencionam que

“(…) as caraterísticas motivacionais, como as suas necessidades, as suas preferências, os seus interesses, as suas expectativas, os seus valores, os seus medos e os seus sonhos, mas também procuramos identificar as suas limitações, as suas capacidades, o seu conhecimento-base como o contexto, ou potencial contexto de utilização do jogo, isto é, com quem jogam, onde jogam e quando jogam. Ao conjunto de todas estas as características a que chamamos perfil do jogador” (idem, ibidem, p.80).

Dependendo do jogo a ser concebido deverá ser inquirido e ou definido um perfil de jogador prototípico representante dos elementos do grupo. Normalmente é

---

<sup>5</sup> Perfil do jogador consiste numa lista de itens que representa as caraterísticas do jogador, relevantes para a forma como este aceita e utiliza o jogo.



necessário inquirir e observar pessoas que conheçam bem o grupo, procurar especialistas e ler sobre o grupo em caso de documentação disponível.

O registo do perfil dos jogadores é uma ferramenta útil para guiar a experiência promocional do jogo e ao mesmo tempo para servir de referência nas fases de conceção e desenvolvimento dos jogos.

As escolhas dos temas dos jogos digitais e a sua abrangência devem estar sempre associadas à escolha das audiências que se pretendem atingir assim como ao perfil dos jogadores, uma vez que os videojogos devem ser relevantes para o grupo alvo. Damos enfoque ao facto de o sucesso dos jogos se poder encontrar dependente do tema e da abrangência dos jogos.

Sendo o FPS um género centrado em armas, e cenários de combate é um tipo de jogo em que a experiência, o número de horas de jogo e a capacidade de jogar em equipa se tornam fatores fulcrais para a vitória nos jogos realizados.

O número de horas de jogo é um dos fatores fundamentais porque sendo um jogo muito visual com necessidade rápida de reação, a mesma só se afina com o tempo e o treino em combate com os colegas de jogo. Igualmente a necessidade de jogar em grupo nos FPS leva à necessidade de se ter parceiros permanentes. Pode-se começar com parceiros dinâmicos mas para se conseguir chegar a um nível de participação em torneios temos que ter parceiros permanentes, jogando diariamente várias horas.

Todo o bom FPS online apresenta diversos modos de jogo que incluem diferentes estratégias, objetivos e níveis de armas a utilizar, o que faz com que seja necessária uma homogeneidade de conhecimento e experiência entre os parceiros de jogo para a criação de estratégias, para os diferentes cenários que o jogador tem de enfrentar.

Envolvendo cenários complexos em ambiente 3D os jogadores de FPS necessitam de ter bons computadores dedicados para jogos, periféricos como ratos e teclados de alta sensibilidade e performance, assim como muita boa internet, de preferência Fibra, de modo a poderem jogar com um bom nível de desempenho.

Apesar de ter uma menor visibilidade, Portugal está a tentar acompanhar o fenómeno das competições de FPS ao apresentando também um mercado ativo no que diz respeito a jogadores e a competições. Portugal já tem eventos de grande visibilidade como a “Lisboa Games Week” e “Blast premier”, envolvendo profissionais de FPS de alta competição.

## 4. A Importância Das Plataformas

Uma grande parte do crescimento dos jogos eletrónicos deve-se efetivamente ao facto de existirem transmissões ao vivo que são um enorme sucesso.

As transmissões iniciaram como um empreendimento somente online. Estas plataformas passaram rapidamente a ser um dos entretenimentos mais populares entre os jogadores. É através das mesmas que os seus utilizadores podem assistir a vídeos de jogos em direto e offline sem precisarem de fazer download.

Com a popularização do streaming a partir de 2010 as competições de jogos online, tiveram um crescimento exponencial, sendo que o Twitch foi o primeiro site especializado em transmissões de videojogos em 2011. No ano de 2014 registaram-se 100 milhões de espetadores num único mês, o que resultou num aumento de 66% na sua audiência. Após estes anos verificou-se um aumento de espetadores envolvidos na visualização dos desportos eletrónicos.

As transmissões ao vivo proporcionam experiências interativas onde é possível acompanhar os jogadores e os jogos em tempo real. Outras plataformas de transmissão online, muito procuradas pelos jogadores são o Youtube e o Mixer, as quais facultam todo o tipo de informação.

Podemos dizer que o mercado dos videojogos, em particular dentro dos e-Sports, é um veículo eficiente para campanhas de marketing, divulgação de produtos e, ao mesmo tempo, também dá a conhecer os principais torneios, eventos e merchandising de última geração aos seus espetadores.

A existência de tutoriais permite melhorar performances.

O uso de webinars traz a possibilidade de partilhar informação ao vivo ou com vídeos gravados transmitidos em horário pré-estabelecido. Por exemplo o “webinar Gamers First” programado para o dia 25 de junho de 2020, será transmitido na RTP Arena.

De referir que o crescimento de plataformas de streaming se tem mostrado muito relevante no crescimento da indústria dos jogos. No entanto, estas também trazem um ambiente rico em comentários tóxicos e ofensivos que muitas vezes são menosprezados.

Os comportamentos e comentários que decorrem são um incentivo à discriminação, difamação, assédio, violência com base em raça ou etnia, nacionalidade, religião, sexo, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, idade e até deficiência. Este é um problema que se tornou grave no mundo dos videojogos e do streaming, o que fez com que algumas plataformas como por exemplo a Twitch iniciassem uma política de proteção para com os seus utilizadores, expulsando definitivamente ou temporariamente os membros que infringem as regras de acordo com a gravidade da infração.

## 5. As Convenções

Quando os jogos começaram a dar os primeiros passos adquiria-se um jogo para jogar individualmente. Com a evolução dos computadores e dos periféricos rapidamente se passou dos jogos “single-player” para os jogos em grupo sentindo-se a necessidade de ter torneios, ambiente e recursos para a realização dos mesmos.

A cultura da Internet acabou por crescer em paralelo com os videojogos intensificando o ato de jogar online. Um dos primeiros exemplos a promover este tipo de jogabilidade foi o Quake, desenvolvido pela Id Software em 1996, permitindo 16 participantes a jogar simultaneamente via Internet. Isto levou a que os jogadores criassem “clãs”, com identidades próprias, interagindo tanto a nível amador como profissional.

Jogar contra a máquina deixa de ser uma experiência recompensadora a longo prazo para os jogadores. Estes à medida que melhoram as capacidades técnicas, encaram com maior seriedade o ato de jogar, procurando oponentes online que ofereçam um maior desafio e, por consequência, uma maior sensação de recompensa (Taylor, 2012; Jonasson e Thiborg, 2010).

Os jogadores procuram passar dos confrontos online para encontros frente a frente com os seus adversários reeditando, de certa forma, os primórdios do gaming. Surgem as primeiras LAN<sup>6</sup> (Local Area Networks), eventos que juntam jogadores

---

<sup>6</sup> Local Area Network, rede de área local, nesta rede podem ser ligados dois ou vários computadores entre si no mesmo espaço físico. O primeiro centro LAN Gaming localizou-se num campus universitário, Savage Geckos, aberto por Bruce McCulloch Jones.

(conhecidos e desconhecidos) e os seus computadores durante vários dias de interação e jogos intensos. Estes encontros envolvem atividades como partilha de ficheiros, criação de modificações nos jogos (mods) e compra/venda de merchandise e material. Trata-se de um local que propicia lazer, oportunidades, educação e cultura a pessoas de todas as idades.

Figura 1: LAN Party



Fonte: Lan Party - Wikipedia, a enciclopédia livre (pt.wikipedia.org)

Muitos videojogos e jogadores têm um número significativo de seguidores, que partilham informações, discutem sobre o jogo, criam amizades, dividem o espaço virtual e compartilham o mesmo espaço físico. As comunidades de jogadores fazem publicidade aos videojogos, seja de forma intencional ou não. Quando o interesse global num videojogo faz aumentar a curiosidade de possíveis novos adeptos, resulta no alargamento da comunidade de jogadores.

Dentro das LAN's os jogadores demonstram as suas emoções, as suas necessidades relativas aos jogos, as formas de comunicação através do microfone, do chat ou mesmo fora do espaço virtual com recurso a linguagem verbal ou gestual, e também a vontade de jogar num modo que lhes permita satisfazer a necessidade de exibição, através do seu desempenho e/ou de técnicas de jogo criativas, que lhes permita o destaque perante os outros jogadores.

No que diz respeito aos torneios LAN estes são eventos normalmente organizados com fins para além dos e-Sports, sendo apresentados em feiras ou exposições de tecnologias, contando com uma área específica, área gaming, destinada apenas aos jogos mais competitivos. Induzir emoção é uma excelente forma de guiar os jogadores numa melhor performance de jogo.

Inicialmente estas competições eram focadas nos FPS no ocidente, e nos RTS (Real Time Strategy) no oriente. Atualmente existe uma grande diversidade de títulos que são jogados nos e-Sports, nos quatro cantos do mundo.

Desde sports games como o jogo FIFA, Pro Evolution Soccer (simuladores de futebol) ou Madden NFL (futebol americano), que são mais facilmente perceptíveis graças ao seu realismo e semelhanças com o desporto real, passando pelos fight games lineares, como Street Fighter ou Tekken, até aos mais complexos, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), como o Counter: Strike: GO ( CS:GO ) e League of Legends, são muitos os caminhos/tipos de jogo, que um jogador pode seguir nos desportos eletrónicos (Taylor, 2012).

## Capítulo 2: A Ascensão Das Jogadoras

Neste capítulo apresentaremos a evolução das jogadoras de videojogos uma vez que a discussão sobre o consumo deste entretenimento pelas mulheres, continua em pleno Século XXI a provocar controvérsia. No entanto consideramos que também está a gerar oportunidades e a estimular a sua entrada em cenários cada vez mais competitivos.

Focamo-nos ainda em fatores que se relacionam com a indústria dos videojogos uma vez que esta também tem levado à intensificação das rivalidades entre os sexos, trazendo à tona problemas comportamentais, de interação, emocionais e discriminativos. De acordo com (Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski & Otten, 2018), algumas jogadoras deixam de participar do ambiente competitivo com medo de atraírem a atenção indesejada de jogadores do sexo masculino.

### 1. Feminismo na Área de Gaming

Contextualizar os jogos eletrónicos nas relações de género é uma peça-chave para se discutir e analisar o fenómeno cultural em questão.

A partir das construções socioculturais quando se fala em género e dos múltiplos conflitos encontrados nas tentativas de categorizar "a mulher", identificam-se estereótipos femininos presentes na construção dos aspetos visuais, funcionais e narrativos por exemplo das campeãs do LoL e a influência dessas representações na perceção dos(as) jogadores(as) em relação às diferenças de género e à presença feminina nos videojogos.

De antemão, frisa-se que somente personagens femininas de destaque no mundo dos videojogos são analisadas por existirem tantas que seria numericamente extenso de avaliar.

Chega agora a altura de falar sobre feminismo nos videojogos e para o efeito iremos definir o seu significado<sup>7</sup>.

O termo feminismo<sup>8</sup> nasceu em França, entre os anos 1870-1880 e propagou-se a outros países no virar do século XIX-XX. Decorreu em Paris, em 1878, o primeiro congresso de cariz feminista e este assumiu carácter internacional.

É na voz da tradição e da sofisticação freudiana que as mulheres ouviram vezes e vezes sem conta que “a mulher foi subjugada a uma posição de “feminilidade”, forjada pelo discurso masculino” (Almeida, A, 2012, p.3), pelo que podemos dizer que questões de dificuldade de acesso, manutenção de privilégios masculinos, repulsa excessiva com as mulheres e pouca representatividade feminina também se encontram historicamente vincadas dentro das culturas dos jogos digitais.

Ao longo dos anos diferentes estudos e diferentes movimentos questionaram qual era o lugar das mulheres e das meninas dentro da cultura dos videojogos (Cassel E; Jenkins, 1998; Kafai; Heeter; Denner; Sun, 2008; Kafai; Richard; Tynes, 2016). Também o autor M. Bittanti, refere o “conceito de Gun Porn, relativamente a Black<sup>9</sup> (2006), um videojogo do género First Person Shooter que se tornou conhecido pela sua esteticização da violência” (Elias, 2007, p. 2196).

Um exemplo recente do sexismo na indústria dos jogos digitais aconteceu com o chamado caso GamerGate.

Este foi um dos mais importantes fenómenos que envolveram questões de género, sexualidade e cultura nos jogos digitais, ou dos videojogos, da última década. Ficou conhecido dessa forma porque o sufixo gate<sup>10</sup>, dado desde o caso Watergate, nos remete para uma conspiração.

Essa nomenclatura acabou por ser usada para identificar o grupo de pessoas que, pretensamente, lutavam contra uma conspiração entre produtores e designers de jogos, em particular os que estavam ligados à divulgação da diversidade sexual, de

---

<sup>7</sup> Segundo a historiadora Karen Offen, o “feminismo” permanece uma palavra para a qual não se encontra um substituto adequado. Deste modo, “apesar da variedade de formas de estigmatização que esta palavra sofreu ao longo da história”, Karen Offen defende que “devemos recuperá-la e abraçá-la” (Offen, 2008, p.37).

<sup>8</sup> Definido como “Doutrina cujos preceitos indicam e defendem a igualdade de direitos entre mulheres e homens” (dicionário científico online).

<sup>9</sup> A designação Gun Porn confere a Black o estatuto de um jogo que de alguma forma concilia pornografia e violência em imagens concebidas para serem vistas na primeira pessoa. Também já tinha sido editado um FPS onde a pornografia estava explicitamente presente em modo softcore, como Duke Nukem 3D (1996), (Elias, 2007, p. 2196 Comunicação e Cidadania - Atas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação).

<sup>10</sup> “Watergate” escândalo de corrupção política denunciado por jornalistas e que levou à renúncia do presidente Richard Nixon nos EUA.

género e de raça na cultura de jogos digitais (Chess; Shaw, 2015; Massanari, 2015; Salter, 2017).

Este foi um movimento iniciado em 2014 por jogadores incomodados com o que foi definido como “corrupção na crítica profissional dos videojogos”. Esta história desenvolve-se em torno de uma criadora de videojogos de nome Zoe Quinn. Zoe namorava um cientista de computação que não aceitou o fim do namoro e redigiu um texto onde denunciava as manipulações e traições sofrida pela criadora de jogos. Nesse texto, Eron Gjoni, o namorado de Zoe, denunciou que a mesma se teria envolvido com um jornalista de um site de videojogos com a intenção de ter boas críticas sobre a sua mais recente criação, o jogo, “Depression Quest”.

O nome Gamergate apareceu quando o ator Adam Baldwin publicou no Twitter comentários contra Quinn ao mesmo tempo que criou o hashtag #GamerGate, remetendo desta forma para um novo e diferente escândalo de corrupção. Baldwin quis assim dar enfoque ao facto de também no mundo dos videojogos existirem casos de corrupção, no entanto na prática o Gamergate serviu para ataques homofóbicos e racistas a trabalhadoras/es da indústria dos jogos, da crítica e demais membros da cultura dos jogos digitais (Burgess, Matamoro-Fernandéz, 2016).

Depois da criação do hashtag, Zoe Quinn deixou de ser o único alvo dos internautas e outras mulheres criadoras de videojogos ou jogadoras foram acusadas de corrupção, ameaçadas e sofreram diferentes tipos de assédio.

As principais vítimas, além de Zoe Quinn, foram as blogueres ou influenciadoras Anita Sarkeesian, Brianna Wu e Amanda Warner pelo que exemplificamos o tipo de linguagem e pressão exercida sobre as mesmas, com alguns tweet’s dirigidos a Anita Sarkeesian, e a Brianna Wu.

Figura 2: Tweets ameaçadores a Anita Sarkeesian



Fonte: Twitter



Figura 3: Tweets ameaçadores a Briana Wu



Fonte: Twitter

## 2. Evolução da Protagonista Feminina

Apesar das grandes alterações e avanços não tem sido fácil a inserção das mulheres no mundo dos videojogos. Esta dificuldade também se tem manifestado na inserção das protagonistas femininas nos videojogos.

Estudos relacionados à representações de grupos ou de géneros (feminino, masculino) no cinema, têm levado em linha de conta a análise dos estereótipos por meio dos quais esses grupos são mostrados nos meios de comunicação e, de forma particular, nos filmes (Kuhn; Wetwell, 2012).

Por sua vez nos videojogos também é possível observar a presença de estereótipos como elementos caracterizadores de personagens ou de grupos sociais. Lippman (1980), lembra que as nossas opiniões se constroem a partir do nosso ponto de vista e dos nossos hábitos.

As personagens femininas nos jogos digitais têm sido construídas e apresentadas numa função de suporte relativamente às personagens masculinas. Essa função apresenta-se estruturalmente na construção e no desenvolvimento das personagens de cada género, sendo que as femininas têm sido marcadas pelos diferentes estereótipos da mulher frágil e indefesa ou da mulher guerreira e erotizada.

“(…) O eterno feminino, um chavão que tenta imobilizar, no tempo, as virtudes “clássicas” da mulher. Um chavão que corresponde bem ao senso comum de procurar qualidades quase abstratas: maternidade, beleza, suavidade, doçura e outras, num ser que é histórico. Justamente é aí que está a falha que desvincula a mulher de sua época e do seu contexto, que a transforma num ser à parte, independente de circunstâncias concretas” (Buitoni, 1981, p.4).

Vários videojogos tem sido lançados com carismáticas personagens femininas, apesar de muitas vezes parecerem ser irreais e exageradas em características ou atributos físicos, acabando por aparecer sexualizadas e eróticas.

Figura 4: Mulheres na série Grand Theft Auto



Fonte: Google

Na pesquisa ‘Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers’ Visibility dá-se enfoque ao facto de ter sido demonstrado que as personagens femininas dos videojogos são muitas vezes representadas de maneira estereotipada. As personagens aparecem muitas vezes como princesas ou velhas sábias em jogos de fantasia, como objetos à espera de homens que as resgatem, vistas de forma erotizada pelo olhar masculino (Bryce et Rutter, pp. 301-310). Este tipo de problema também ocorre nos e-Sports, em particular na aparência e na forma lasciva com que as personagens femininas são expostas o que causa preocupações devido ao facto de algumas mulheres não se sentirem representadas e não possuírem identidades em jogos populares (Kirriemuir & McFarlane, 2004).

Podem também ser encontrados videojogos em que a mulher desempenha papéis fundamentais, no entanto na maioria dos casos, as figuras masculinas ainda assumem o papel principal ficando as personagens femininas com papéis secundários.

Dentro destes papéis secundários, estão os que valorizam a mulher enquanto símbolo de fertilidade e inferioridade assim como mãe de família cujo objetivo é cuidar do bem-estar, da casa e do homem.

A mulher também aparece em papéis como símbolo sexual responsável pela reprodução e para agradar aos desejos masculinos.

Exemplificamos com um dos videojogos de maior repercussão no mercado mundial “God of War”. Este é um jogo baseado na mitologia grega que tem como principal protagonista Kratos. As mulheres deste jogo aparecem em dois momentos, num primeiro momento aparecem como prostitutas, mulheres vulgares sem importância na narrativa do jogo. Num segundo momento já aparecem como deusas e mães que representam a família e a proteção.

Também Elias, exemplifica através do videojogo Black o cariz sexual que alguns destes videojogos assumem: “Black revelou a violência esbelta e esteticizou a guerra vem ao encontro de uma tendência voyeur que complementa, pois em Black o jogador espia, assiste, participa num espetáculo feito para maravilhar o mais impávido dos espectadores” (2008, p.2196).

No próximo capítulo evidenciamos algumas das personagens femininas que ao longo dos anos têm marcado a história dos videojogos.

### 3. Personagens Femininas em Destaque

Referenciado o papel das personagens femininas neste mundo ainda tão masculinizado, damos enfoque a algumas das personagens marcantes e relevantes no mundo dos videojogos,

Tabela 4: Personagens femininas marcantes

Jogo	Lançamentos	Personagem
Tomb Raider	1996	Lara Croft
Resident Evil	2002	Jill Valentine
Assassin's Creed III: Liberation	2012	Aveline de Grandpré
The Last of Us	2013	Ellie
The Witcher 3	2015	Yennefer de Vengerberg
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	2015	Quiet
Uncharted 4	2016	Chloé Frazer
Overwatch	2016	Tracer
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	2017	Zelda
Horizon Zero Dawn	2017	Aloy

Fonte: Própria

Estes são um leque de videojogos com diferentes personagens femininas muito carismáticas e ao mesmo tempo também com histórias fortes, e diferentes.

Podemos ainda salientar que em muitos destes jogos as mulheres aparecem com diferentes atributos e conotações físicas de carácter sexual e submissão aos homens. Contudo, são jogos de grande sucesso com considerável repercussão mundial, sendo referências importantes na história dos jogos digitais.

Jogo	Lançamentos	Personagem
Tomb Raider	1996	Lara Croft

Lara Croft apresentou-se ao mundo no lançamento de Tomb Raider, para as consolas Sega Saturn e PlayStation, e rapidamente redefiniu o conceito de jogo de aventura. A partir daí, a série tornou-se uma das mais bem-sucedidas de sempre no mundo dos videojogos, a saga conta já com mais de 12 jogos.

Jogo	Lançamentos	Personagem
Resident Evil	2002	Jill Valentine

Jill Valentine, a agente de Operações Especiais que combate o bioterrorismo em Resident Evil, é a excecional representante das mulheres nas Forças Armadas. É uma expert em todos os tipos de armas e em artes marciais, o que dá bastante jeito para enfrentar zombies e defender a sua equipa. Tolerar doses extremas de dor.

Jogo	Lançamentos	Personagem
Assassin's Creed III: Liberation	2012	Aveline de Grandpré

Depois de dois episódios totalmente masculinos, eis que Assassin's Creed III: Liberation apresentou a primeira protagonista feminina da saga: Aveline de Grandpré. Na sociedade racista e hostil de Nova Orleães do século XVIII, esta mulher negra não tem medo de lutar contra os templários nem de defender os escravos com unhas e dentes, em particular com a ajuda dos seus diferentes disfarces.

Jogo	Lançamentos	Personagem
The Last of Us	2013	Ellie

A tenra idade da protagonista de The Last of Us não a impediu de ser uma força da natureza. Sobrevivente num mundo pós-apocalíptico juntamente com Joel, Ellie revela uma profunda complexidade emocional, mas também coragem, audácia e resiliência. Foram estas características que fizeram com que Ellie fosse considerada uma das personagens de gaming mais inspiradoras, modernas e realistas de sempre.

Jogo	Lançamentos	Personagem
The Witcher 3	2015	Yennefer de Vengerberg

The Witcher 3: Wild Hunt foi um dos jogos mais premiados muito devido à poderosa feiticeira de cabelos negros que surge pela primeira vez neste jogo e toma um dos papéis principais. Yennefer é não só o amor da vida de Geralt, mas também o seu braço direito. Ambiciosa, arrogante e aparentemente egoísta, esta é na verdade uma personagem complexa se considerarmos que, afinal, tudo o que ela faz em Wild Hunt é pela filha adotiva, Ciri.

Jogo	Lançamentos	Personagem
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	2015	Quiet

Metal Gear Solid tem personagens femininas poderosas. Recordamos a Sniper Wolf da velhinha PlayStation1. Mas os tempos mudaram e hoje em dia o destaque vai para Quiet, a assassina profissional de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Quiet domina a linguagem da vingança.

Jogo	Lançamentos	Personagem
Uncharted 4	2016	Chloé Frazer

Esta caçadora de tesouros é incontornável. Inteligente e com uma capacidade de improviso fora de série, é ela quem tem de tirar Nate de vários apuros juntamente com a mercenária Nadine Ross. Chloé regressa em grande para uma aventura no feminino em Uncharted: o Legado Perdido, num jogo recheado de girl power.

Jogo	Lançamentos	Personagem
Overwatch	2016	Tracer

Overwatch caracteriza-se por nos permitir jogar com equipas de heróis que têm diferentes poderes que se completam entre si. Tracer é uma personagem de tipo ofensivo, que se revela um excelente trunfo na manga. Com as capacidades de teletransporte e viagens no tempo, aliadas a movimentos acrobáticos e arremessos de bombas, tem tudo para proteger o mundo dos vilões e causar-lhes grandes danos.

Jogo	Lançamentos	Personagem
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	2017	Zelda

Zelda apresentou-se aos jogadores como sendo uma donzela em apuros, que o herói, Link, tinha de salvar. Isso mudou com o último jogo da saga The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Zelda é a líder dos Champions de Hyrule, uma seleção dos melhores guerreiros de cada raça.

Jogo	Lançamentos	Personagem
Horizon Zero Dawn	2017	Aloy

Horizon Zero Dawn traz-nos uma heroína de cabelos longos. Desde o primeiro trailer que podemos ver Aloy a enfrentar destemidamente gigantes vilões robóticos. Inteligência, velocidade e audácia são os ingredientes que fazem desta caçadora a melhor protetora da sua tribo.

A breve análise aqui realizada demonstra que estas personagens não apresentam um arco narrativo que possibilite uma aproximação dos videojogos à realidade atual da mulher na sociedade. Estes videojogos descrevem uma história ou conto que maioritariamente as coloca como “mulheres frágeis e em perigo”, “mulheres fortes e guerreiras” ou “mulheres que defendem os seus filhos de forma destemida e protetora”.

#### 4. Padrões de Jogadoras Nos e-Sports

Não é segredo nenhum que os e-Sports têm tido dificuldade em abrir a sua comunidade a raparigas e mulheres tendo os maiores eventos do e-Sports um envolvimento feminino muito baixo.

Contudo, torneios específicos para jogadoras profissionais também já não são nenhuma novidade, podemos até dizer que de 2003 a 2005, foram realizados na Coreia do Sul torneios exclusivos, só para mulheres, no entanto, foram todos vencidos pela jogadora ToSsGirL. Esses torneios, entretanto, também foram descontinuados.

Desde 2010 que a ESL, organização que promove diversos torneios de desporto eletrónico mantem regularmente torneios femininos de StarCraft II, League of Legends e Counter-Strike: Global Offensive.

Embora a presença feminina nos e-Sports esteja longe do ideal, não se pode negar que as mulheres são uma peça importante na engrenagem do cenário dos videojogos. Destacam-se diversos nomes como exemplos de sucesso profissional, com um faturamento na casa dos milhares de dólares.

Destacamos para o efeito a canadense Sasha Hostyn,

Figura 5: Sasha Hostyn (Scarlett)

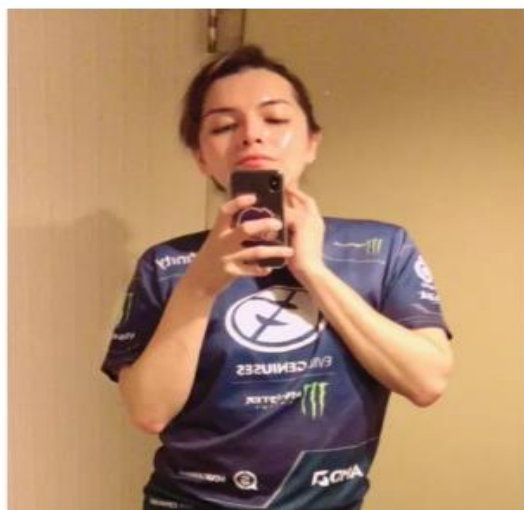


Fonte: Twitter @onfireScarlett

que é um fenómeno feminino no jogo StarCraft II. “Scarlett” participa em torneios do jogo desde 2012. A atleta coleciona um número respeitável de títulos como os da WCS 2012 North America e WESG 2016 Americas Finals. A sua maior conquista remonta a 2018 no torneio Intel Extreme Masters XII PyeongChang em que a jogadora venceu o sul-coreano Kim “sOs” Yoo Jin.

Por sua vez a jogadora transgénero, Ricki Ortiz,

Figura 6: Ricki Ortiz (HelloKittyRicki)



Fonte: Twitter @HelloKittyRicki



que joga Street Fighter V, é um dos nomes mais conhecidos da cena competitiva norte-americana. Alcançou excelentes lugares no ranking dos torneios como a EVO, CEO e NorCal Regionals. Uma grande parte do enorme faturamento advém do facto de ter alcançado a sua melhor posição num torneio de Street Fighter em 2016. A jogadora ficou na 2ª posição da Capcom Cup.

A ex-jogadora Marjorie Bartell,

Figura 7: Marjorie Bartell (Kasumi Chan)



Fonte: Twitter @MarjorieBartell

conquistou o segundo lugar na Championship Gaming Invitational 2006 de Dead or Alive 4 e tornou-se campeã do Championship Gaming Series em 2007.

A russa Ksenia Klyuenkova,

Figura 8: Ksenia Klyuenkova (vilga)



Fonte: Twitter @vilgaCS

joga Counter-Strike: Global Offensive e é a jogadora que mais dinheiro ganha no CS:GO feminino. Conquistou diversos títulos dentro do cenário competitivo, como o Intel Challenge Katowice 2016 e 2017, Copenhagen 2016 e 2017 e ESWC 2016. A jogadora já acumulou um respeitável montante de prize pool.

Por sua vez a chinesa Chen YuYan,  
Figura 9: Chen YuYan (GLHuiHui)



Fonte: Torneio WESG

foi a campeã do torneio feminino de Hearthstone na World Electronic Sports Games 2017 que aconteceu em Haikou, na China. Derrotou as asiáticas, Li "DawnLiooon" XiaoMeng e Ip "Yan" Yan.

A streamer norte-americana Lauren Laracuate,  
Figura 10: Lauren Laracuate (GlitterXplosion)



Fonte: Twitter @GlitterXplosion

tornou-se a mulher com maior faturamento após a sua performance no H1Z1 Twitch All-Stars Invitational 2017 na Califórnia, Estados Unidos da América. Conseguiu-o num torneio misto que contou com a presença de competidores homens e mulheres onde a jogadora alcançou um brilhante quarto lugar.

A “top7” Norte Americana, Jamie Pereyda ,

Figura 11: Jamie Pereyda (Missy)



Fonte: TopBusiness

foi campeã de QuakeCon III na modalidade Feminina em 2005.

Poderíamos ainda falar de jogadoras como, Isabella PEI que conquistou o título com o squad iFTY e Maria “Sakuya” Creveling que por sua vez já foi conhecida pelos nomes Yuno, Remi e Remilia. Sakuya originalmente jogava GunZ: The Duel no entanto ficou conhecida no League of Legends.

Concluimos o presente capítulo com a convicção de que durante o seu desenvolvimento fomos ilustrando a ideia de que os videojogos se tornaram numa indústria cultural das mais importantes, sendo hoje uma área determinante no entretenimento, e consequentemente uma indústria com uma importância crescente, não somente quando falamos da população jovem, mas também entre os adultos. Verificámos ainda a existência de comportamentos agressivos e pouco respeitosos para com as mulheres, pelo que podemos falar numa cultura masculina tóxica relativamente ao sexo feminino.

No entanto a compreensão psicológica desses fenómenos trouxe um aumento do conhecimento sobre os jogos online e o comportamento humano.

## Capítulo 3: Os e-Sports

De forma a compreender a génese dos desportos eletrónicos, é necessário saber em que momento começaram a ser jogados de forma competitiva, bem como a sua evolução até a atualidade. Podemos dizer que em alguns países são considerados desporto e regulamentados pelo governo como tal.

O primeiro torneio de videojogos documentado aconteceu em 1983 ainda nos jogos de Nintendo. Após essa competição os videojogos começaram a crescer e a Nintendo realizou várias competições principalmente entre 1990 e 1994. Com a popularização dos computadores pessoais, a maioria dos desenvolvedores de videojogos começaram a direcionar os seus recursos para essa plataforma. Nesse tempo os Estados Unidos eram o grande polo de jogos e competições onde já passavam a dar prémios consideráveis, como carros.

Existiu uma enorme expansão internacional que levou os videojogos jogados competitivamente para todo o mundo, através da empresa Cyberathlete Professional League (CPL), que foi fundada a 27 de junho de 1997. A CPL realizou diversos torneios de jogos digitais que passaram a ser chamados de “e-Sports” ou desporto eletrónico. Com esse grande crescimento alguns jogadores conseguiram ser bem-sucedidos vivendo apenas dos jogos. Um deles é Jonathan “Fatal1ty” Wendel que foi campeão mundial de quatro dos torneios de Quake organizados pela CPL. Após todo esse sucesso fundou a sua própria empresa vendedora de equipamentos gamers.

As competições também começaram a aparecer na Ásia, tendo surgido a ideia da primeira olimpíada de videojogos a World Cyber Games (WCG), a primeira WCG foi realizada de 8 a 15 de outubro de 2000 em Seul na Coreia do Sul, e contou com a participação de jogadores de 17 países.

Surgiram empresas como a CPL em todo o mundo. Na Europa a Eletronic Sports League (ESL), juntamente com o seu maior patrocinador decidiu criar a Intel Extreme Masters, decorria o ano de 2006. Este era um torneio que tinha eliminatórias na América, Ásia e Europa. Os vencedores dessas eliminatórias iriam à grande final na maior feira internacional de telecomunicações que aconteceu na Alemanha.

No movimento Sul-coreano surgiu a Starleague um programa de transmissão ao vivo de partidas de Starcraft. O fenómeno foi tão importante que em 2000 a Starleague

passou a ser um canal de televisão dedicado ao e-Sports. Já em 2002 surgiram as primeiras equipas profissionais que queriam competir nas modalidades em equipa e eram patrocinadas por grandes companhias sul-coreanas como SK telecom, Samsung e KT.

Hoje, os desportos eletrónicos são um fator importantíssimo no mercado global e também na vida dos jovens, que desejam chegar a jogadores profissionais de Lol ou de CS.

## 1. Diferentes Gerações Nos e-Sports

Uma Geração é definida como uma etapa da descendência natural que deve ser seguida de outra.

Considera-se como período de tempo de cada geração humana cerca de 25 anos<sup>11</sup>. Todavia, se tivermos de descrever o crescimento das gerações ao longo destes últimos 100 anos, a grande maioria das pessoas já ouviu falar da geração dos “Builders”, “Boomers”, “Millennials”, “Geração X,Y, Z” e “Alpha”.

No entanto apesar desta definição ter servido para os sociologistas no passado, nos dias de hoje tornou-se irrelevante, uma vez que as coisas mudam tão rapidamente como as novas tecnologias.

Como novo paradigma desportivo e social as gerações e-Sports ainda lutam pelo reconhecimento da sociedade como opção profissional que permita aos atletas e equipas serem considerados como atletas e equipas de alta competição.

Indesmentível é o facto de que, hoje em dia, o principal passatempo das gerações mais jovens, digitais por natureza, está ligado aos videojogos.

O principal passatempo dos jovens é jogar de forma casual, contudo alguns desses jovens jogam de forma competitiva e um número menor de adolescentes e jovens adultos joga profissionalmente, em particular FPS.

É de fundamental importância notar que, talvez joguem motivados pela perceção de que o principal passatempo está ligado aos videojogos de forma casual e

---

<sup>11</sup> Os pais representam uma geração, os filhos representam a geração seguinte.

ao desporto eletrónico de forma competitiva. E que em finais de 2015 começaram a aparecer marcas e clubes desportivos a dar os primeiros passos nesta indústria.

Estatísticas nacionais demonstram que a diversidade generalizada não é apenas uma questão de estágio da vida.

Pelo exposto consideramos que as consolas, telemóveis e computadores entram hoje nas nossas casas muito mais cedo do que entravam há uma geração. Com eles chegaram também os e-Sports.

Os mais jovens são também os mais aficionados para jogar e alguns possuem até um talento natural para o fazer.

A prática de jogos digitais/videojogos ou e-Sports podem até trazer benefícios em termos do desenvolvimento cognitivo das crianças, mas existe uma linha muito ténue entre essa prática e a adição ao jogo.

Verificamos que hoje em dia algumas televisões também apostam em conteúdos de programação de desportos eletrónicos. O objetivo é o de levar diferentes formas de desporto e competição desportiva à comunidade em geral.

Sendo um desporto emergente, que cada vez cativa mais público, torna-se relevante, oferecer novos conteúdos do mercado dos e-Sports e do gaming em geral também para apresentar novidades e tentar desmistificar os mesmos.

Pelo exposto exemplificamos a RTP, estação pública que estreou o formato RTP Arena e-Sports, criando um novo espaço dedicado aos desportos eletrónicos. Têm feito a transmissão das fases mais importantes da Liga Portuguesa de League of Legends (LPLoL), no entanto os e-Sports também chegaram à RTP 1 à RTP 3 e à Sport TV, através de magazines semanais entre outros, pensados para alcançar o maior número possível de aficionados e jogadores.

## **2. Desequilíbrio Entre Géneros**

O princípio de “livres e iguais em dignidade e direitos”, presente na Declaração Universal dos Direitos Humanos de 1948, tem de ser respeitado e cumprido, tanto na esfera pública, como na esfera privada, sob pena da incoerência e enorme injustiça

social existente entre homens e mulheres continuarem a perdurar, incompreensivelmente e inaceitavelmente, sobretudo no século XXI.

Se este princípio foi recolhido nos principais normativos nacionais, é bem perceptível por todos que a igualdade, consagrada na Constituição da República Portuguesa e demais diplomas, não será alcançada por mero efeito da sua existência legal se a normatividade social continuar a desafiar a normatividade jurídica<sup>12</sup>.

A sociedade e a cultura atribuem a uns e a outros, diferentes papéis, atividades, responsabilidades, poderes e necessidades relacionadas com o facto de se ser homem e de se ser mulher, em determinada sociedade e em determinado tempo.

O conceito de género está fortemente sedimentado numa cultura onde a cada género correspondem características específicas que não só os diferenciam entre si como lhes atribuem valores sociais distintos.

“O conceito de género, diferente do conceito de sexo, não demonstra explicitamente que existam desigualdades entre homens e mulheres, e essa conceção de pensamento é resultado da interpretação da hierarquia social decorrente de eventos do passado, que ainda é transmitida culturalmente através da repetição de ideais patriarcais inseridos na sociedade” (Menti e Araújo, 2017, p. 75).

Assim temos que entender que os preconceitos e estereótipos de género podem condicionar valores, expectativas, comportamentos e opções, tendo uma importância decisiva na vida e convertendo todo e qualquer tipo de desporto numa prática de orientação masculina, assim como inibindo a participação das mulheres ao considerá-la como inapropriada.

Para além de guiarem o comportamento das mulheres face ao desporto, levando-as a categorizar o desporto como algo estranho, contribuíram para manter o sistema de valores associados à identidade feminina, preservando-as de atributos considerados masculinos e reforçando a ideologia de grupo, neste caso os homens predestinados ao desporto e desvalorizando o desporto das mulheres, mesmo quando os seus êxitos são evidentes.

Os estereótipos constituem importantes fatores de controlo social que atuam sobre as pessoas de uma forma inconsciente, mas que as ajudam a preservar o seu

---

<sup>12</sup> Maria do Céu Rego, na obra coletiva “Género, Diversidade e Cidadania, Lisboa”, Henriques, Fernanda (coord), 2009, p. 43, “Habitúamo-nos a viver assim e não damos por nada. Disseram-nos que era assim. Sempre vimos que era assim. Começa nas primeiras roupas e brinquedos: ‘É menino ou menina?’ E, em conformidade, azul ou cor de rosa, carrinho ou boneca. Depois a família e a escola: e, em conformidade, a valorização da rua ou da casa, da assertividade ou da contenção. Depois, a crescer, o que uns e outras ‘devem’, o que ‘é próprio’ de uns e que ‘é próprio’ de outras. Basta parar um pouco para ouvir, longínquas e presentes, as vozes de encorajamento e interditos a distinguir, a limitar, a marcar para a vida, quais são os poderes de um homem e os poderes de uma mulher”.

sistema de valores. Incidem na criação e manutenção de ideologias de grupo, contribuem para preservar diferenças ou privilégios de uns grupos sociais em relação aos outros e perpetuam-se através da linguagem.

Os estereótipos sexistas têm tido uma importância fundamental em todo o desporto fazendo com que este mantenha uma conotação no masculino tentando inibir a participação das mulheres<sup>13</sup>.

Assim a partir das construções socioculturais quando se fala em género podemos dizer que as mulheres estão sub-representadas em muitos campos, e que uma vasta quantidade de literatura prova que estereótipos de género ainda são comuns nos Estados Unidos e noutras partes do mundo (Eagly & Mladinic, 1989).

Nos e-Sports, os estereótipos de género são mais difíceis de entender devido à natureza única deste desporto. Embora não haja contato físico, a agressividade faz parte dos e-Sports e os fãs e jogadores entendem o valor do jogo agressivo.

Nos FPS como Counter Strike: Global Offensive, é popular a agressividade, porque o jogo oferece oportunidades de “tiro” para matar o seu oponente como principal objetivo do jogo (Hamari & Sjöblom, 2017).

Os estereótipos que desencorajam a participação feminina são menos válidos num ambiente online, já que o e-Sports não carece de grande fisicalidade e ganhar um jogo de e-Sports não significa superar fisicamente um oponente” (Jenny, Manning, Keiper & Olrich, 2016).

Contudo, à medida que a indústria de e-Sports e dos videojogos se está a tornar cada vez mais popular, é necessário encontrar uma solução para fortalecer a imagem da mulher enquanto jogadora, livrando-se do estereótipo de que as mulheres enquanto jogadoras estão em desvantagem ou são uma desvantagem em equipas mistas.

---

<sup>13</sup> Dos estereótipos de género aplicados à linguagem destaca-se o androcentrismo e o sexismo linguístico. O primeiro considera a perspectiva masculina como a única possível ou a mais importante: “o futebol é coisa de homens”. O sexismo, por sua vez, é ideologia que atribui papéis sociais, valores e capacidades em função do sexo com valorização social de um sexo sobre o outro. Historicamente a supremacia tem sido masculina pelo que a linguagem sexista desvaloriza e desclassifica as mulheres.



### 3. Rivalidades e Conflitos

Homens e mulheres são moldados por diferentes fatores na sociedade, o que implica uma grande influência no que é considerado ideal para os dois géneros, e consequentemente condiciona os seus papéis na sociedade. Verifica-se que ainda existe uma relação de grande proximidade entre desporto e masculinidade.

Os preconceitos e estereótipos face às “atletas” podem ser, e devem ser, considerados como uma das diferentes formas de discriminação de que são alvo. Segundo Alonso (2002), foi a partir do momento em que se começaram a questionar os papéis sociais provocados pelo movimento feminista, que as mulheres passaram a participar de forma mais ativa nas atividades desportivas. No entanto muitos dos jogadores ou desportistas ainda sentem uma necessidade de afirmação pouco comum na exibição do seu desempenho desportivo e competitivo. Caem na tentação de mostrar quem é melhor para poderem marcar o seu espaço ou território. Aproveitando estas rivalidades e conflitos de género ou até no mesmo género, as empresas da especialidade aproveitam para espicaçar as equipas a modificar estratégias de jogo e a jogar de forma cooperativa e competitiva, dependendo da situação em questão (Vegt, Visch, Vermeeren & de Ridder, 2016).

Carvalho (2014), na sua pesquisa intitulada Cyberbullying e Jogos Online, fez a análise de 2.500 partidas do jogo League of Legends. Com a sua pesquisa demonstrou que na maioria dos videojogos foi utilizada uma linguagem à base de calão, com um grande número de insultos, termos racistas e preconceito entre os jogadores.

No sentido de verificarem as relações sociais entre jogadores, Wright, Boria e Breidenbach (2002) também analisaram diferentes jogadores de Counter-Strike durante alguns torneios locais e online. Utilizaram como método de recolha de dados a entrevista, a observação participante e a gravação de conversas efetuadas dentro do chat dos jogos. Investigaram em particular o tipo de linguagem utilizada no chat Wright, Boria e Breidenbach (2002). Segundo estes investigadores, os videojogos FPS tanto como os diferentes jogadores, reproduzem as regras de interação social existentes na vida real e que se efetivam entre os indivíduos. Referem ainda que a comunicação dos jogadores dentro do chat, mostra a verdadeira complexidade social que se vive dentro dos videojogos ao nível da disputa e das divergências entre jogadores. No entanto para os praticantes deste desporto participar frequentemente em torneios é a sua atividade mais importante e o seu anseio. Não importa o desgaste

mental e físico a que todos estão sujeitos uma vez que participar em várias e diferentes competições atrai investimento e prestígio individualizado assim como para as equipas que os jogadores representam (Witkowski & Manning, 2017).

Efetivamente todos os torneios e jogos digitais são levados com seriedade extrema ao ponto de deixarem de ser atividades de lazer ou prazerosas (Seo & Jung, 2016).

Os comentários dos espetadores ou entre jogadores também incentivam a rivalidade entre os adversários e ajudam a criar um clima de tensão entre o público espetador (Bryant, 1982). Contudo este clima tenso pode fazer com que os jogos se tornem mais interessantes e vibrantes para a assistências. Também as empresas ligadas ao ramo dos videojogos aproveitam este clima de tensão e rivalidade entre jogadores de diferentes equipas, para atrair mais público aos eventos e novos espetadores para os videojogos (Pizzo et al., 2018).

## Capítulo 4: Metodologia de Investigação

A presente dissertação teve como ponto de partida o subgénero FPS e a sua evolução, as jogadoras e o papel das mulheres nos videojogos enquanto principais representantes do estudo.

Assim, o objeto de estudo tem por base uma metodologia quantitativa, na medida em que, se compreende o fenómeno, através da compreensão do sentir que os jogadores na sua generalidade dão acerca da presença das mulheres nas competições de videojogos e das dificuldades de interação que podem existir entre eles. Para a presente análise foram consideradas, diferentes variáveis estruturais e situacionais, com o objetivo de identificar se entre os jogadores respondentes existiam sentimentos de conflituosidade; discrepância; intolerância e algum tipo de assédio, em particular no jogo CS:GO.

Para o efeito este estudo dividiu-se em três fases, sendo a primeira fase dedicada à pesquisa bibliográfica. Esta pesquisa subdividiu-se em diferentes leituras e pesquisas com incidência nos FPS, Feminismo e e-Sports.

A segunda fase foi dedicada à criação do questionário e à sua colocação em plataformas digitais, em particular Facebook e CS:GO Ladies Portugal PT Game Developers.

Por fim na terceira fase foram recolhidos, analisados e interpretados os dados da pesquisa.

## 1. Método

Leituras subjacentes durante a pesquisa bibliográfica contribuíram para a junção dos diversos materiais com diferentes conteúdos que se relacionaram simultaneamente entre si. Investigações já concluídas, ajudaram a afunilar as escolhas. Não obstante, a percepção global de cada investigador é a de, “(...), escolher rapidamente um primeiro fio condutor tão claro quanto possível, de forma que o seu trabalho possa iniciar-se sem demora e estruturar-se com coerência” (Quivy e Campenhoudt, 2005, p. 31).

A celeridade da escolha não deve ser preterida em detrimento da ponderação, da reflexão e da pertinência da eleição da problemática. Para esta pesquisa, foram consultados jogadores de FPS através de um questionário distribuído digitalmente. Cientes de que um trabalho de investigação é, em si mesmo, um processo inacabado que visa uma impreterível aproximação à realidade, optámos por este recurso em virtude da temática que motiva o estudo. Pretendeu-se simultaneamente abranger um vasto número de jogadores/as sobre os quais incide o fenómeno com os respetivos impactos e percepções.

Tendo em conta estas considerações, foi a inquietação acerca dos videojogos FPS e a tensão entre géneros nos e-Sports, que se destacou entre as opções refletidas. Julgou-se ainda que a aplicação de um questionário como único método de recolha de dados seria uma boa solução para atingir os resultados propostos.

Os dados obtidos de natureza quantitativa foram tratados e analisados com recurso à estatística descritiva e inferencial. “É uma investigação empírica que investiga um fenómeno contemporâneo dentro do seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenómeno e o contexto não são claramente definidos” (Yin, 2003, p.32).

Depois de formuladas as questões de investigação, o desenvolvimento da investigação foi direcionado para o conhecimento/perfil dos jogadores/jogadoras, relativamente ao seu comportamento e percepção na diferença de género.

Pedimos a colaboração a jogadores(as) e para minimizar as falsas respostas incluímos no questionário um pedido de sinceridade, conjuntamente com a informação

de que iríamos assegurar a confidencialidade dos dados assim como a garantia de que o seu tratamento seria para fins puramente científicos.

Para a construção do questionário tivemos em consideração a bibliografia sobre a temática e optámos por não questionar os respondentes relativamente ao sexo e idade por considerarmos que a distinção lhes poderia trazer algum constrangimento nas respostas, uma vez que o estudo incide sobre a disputa de géneros.

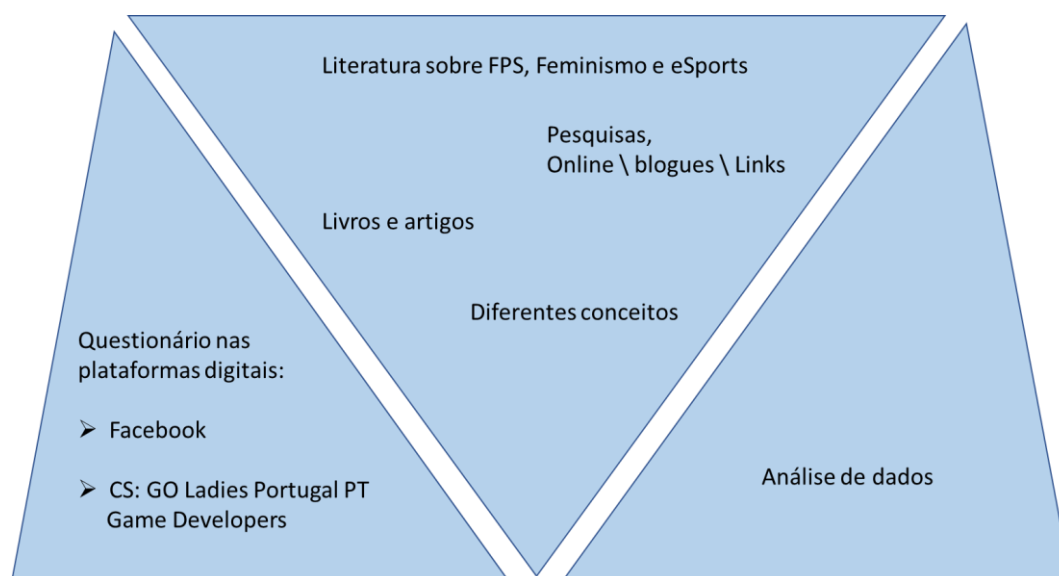
A utilização de dados como idade e género dos respondentes não é fundamental para o entendimento da pesquisa, podendo até ser sentido como uma barreira e tornar-se num ponto negativo do público alvo no desenvolvimento da pesquisa.

Para Gray (2013), é necessária a dedicação de tempo para a construção de um questionário, porque as questões precisam ser válidas, confiáveis e objetivas. O autor também afirma a necessidade de as questões terem uma ordem predefinida para que os questionários se possam considerar como uma forma de pesquisa. Por sua vez, Patten (2016) adverte para o facto dos questionários apresentarem vantagens e desvantagens. Para o estudo iremos apenas concentrar-nos nas vantagens e entre estas encontra-se o facto de ser considerado que os questionários são um meio eficiente de recolha de dados, uma vez que as respostas podem ser transformadas de forma simples em tabelas, simplificando a leitura e a interpretação dos dados. Patten (2016) evidência ainda o facto de quem responde ser encorajado a dizer a verdade, por ser um questionário anónimo, sendo por isso muito útil para assuntos considerados sensíveis e delicados.

Pelo exposto e como já foi dito anteriormente, para facilitar a recolha de dados e o acesso a jogadores/jogadoras que mantêm a prática de jogar, aplicámos o questionário de plataformas online, em particular no facebook e na CS:GO Ladies Portugal PT Game Developers.

Resumidamente, inclui-se abaixo o Cronograma das fases do projeto para a construção deste trabalho de investigação.

Figura 12: Cronograma das fases do projeto



Fonte: Própria

## 2. Apresentação e Análise Dos Resultados (FPS - CS:GO)

Os dados recolhidos resultaram das 88 respostas submetidas online pelos jogadores/as que optaram por expressar a sua opinião mediante submissão do questionário (anexo 1), que decorreu num espaço temporal de duas semanas, de 28 de abril a 15 de maio de 2019.

Para o efeito foi criado um formulário no “Google Docs” enquanto instrumento de fácil utilização pelos inquiridos.

As questões foram elaboradas com perguntas fechadas pretendendo-se indagar através de opções relativas a opinião e opções relativas a concordância/discordância. Para analisar o grau de concordância ou discordância a partir dos resultados obtidos foram criados diferentes gráficos estatísticos, com o objetivo de identificar a concordância das respostas de acordo com as diferentes questões colocadas no questionário.

O maior valor percentual aplica-se ao concordo totalmente, no entanto também são consideradas numa mesma análise as respostas intermédias com um menor grau de concordância.

No capítulo seguinte agrupamos as questões por blocos funcionais, incluímos os seus gráficos estatísticos e efetuamos a sua análise.

## 2.1 Importância da Presença de Mulheres Jogadoras

Q1: Considera importante a presença de mulheres enquanto jogadoras?

Respostas ( Discordo Totalmente 1 >> 5 Concordo totalmente ):

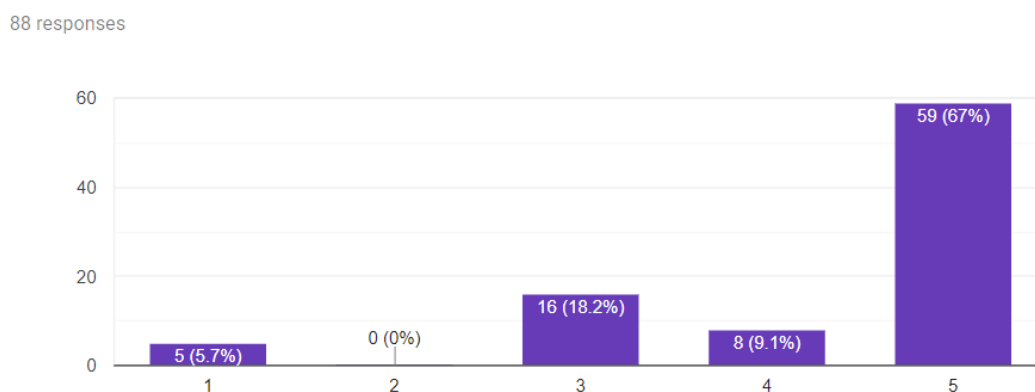


Gráfico 1: Importância de jogadoras no CS:GO

Do total de respostas submetidas é possível verificar que 67% dos inquiridos acham importante o facto de existirem jogadoras de CS:GO e que apenas 5,7% dos respondentes não concorda com a presença do sexo feminino no jogo.

Q10: Acha injusto as mulheres poderem participar em torneios masculinos, no entanto, o mesmo não se aplicar em torneios femininos com os homens?

Respostas ( Discordo Totalmente 1 >> 5 Concordo totalmente ):

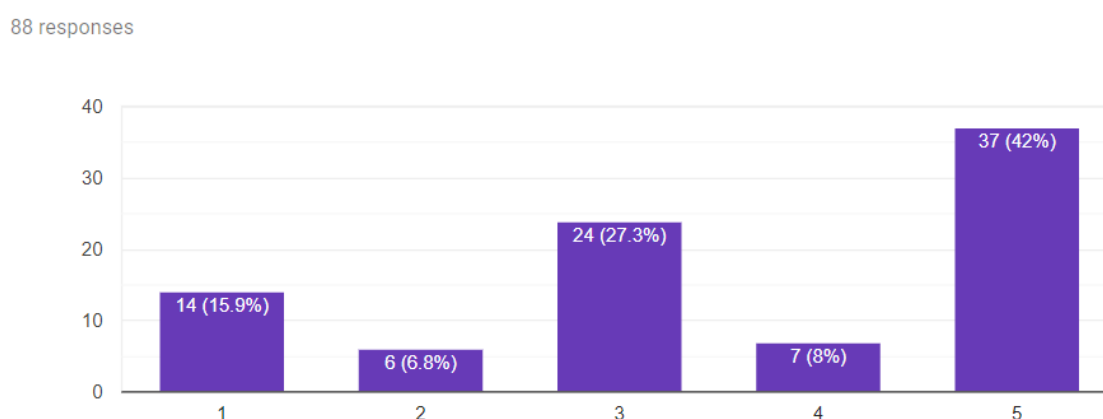


Gráfico 2: Injustiça relativa à mistura de género nos torneios masculinos de CS:GO

Quando questionados sobre o facto de as mulheres poderem participar nos torneios masculinos e o mesmo não se verificar nos femininos por parte dos homens,

42% dos inquiridos manifestou concordância com essa situação. No entanto ao verificarmos o gráfico podemos dizer que existe uma forte discrepância nos sentimentos dos respondentes uma vez que 15,9% discordaram totalmente desse facto e ainda existe uma franja grande de 27.3% de indecisos, porque de acordo com o perguntado não conseguem manifestar uma total concordância, nem conseguem manifestar uma total discordância.

**Q9:** Considera ser possível existir um equilíbrio de géneros nas equipas de e-sports profissionais, nomeadamente a representação de equipas mistas em torneios?

Respostas ( Discordo Totalmente 1 >> 5 Concordo totalmente ):

88 responses

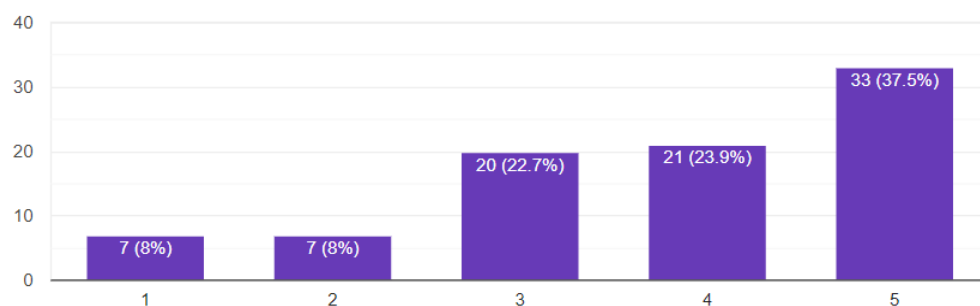


Gráfico 3: Equilíbrio de géneros e equipas mistas profissionais no CS:GO

No que respeita á possibilidade da existência de equipas mistas profissionais, existe uma percentagem de 37.5% de inquiridos que considera ser possível a sua existência. No entanto se correlacionarmos esta resposta com a anterior também se verifica que existe ainda uma dificuldade de aceitação às mesmas. Uma vez que à semelhança da anterior questão aqui também surgem um leque alargado de respostas que podemos considerar estar, apenas, parcialmente de acordo com as equipas mistas.

Resumindo de forma sucinta o primeiro bloco de gráficos, podemos dizer que verificamos que maioritariamente os inquiridos valorizam a presença de jogadoras de CS:GO, no entanto, também se manifestam significativamente contra o facto de não existir uma reciprocidade de oportunidades na presença dos dois sexos com o mesmo tipo de oportunidades nos torneios. Pelo que consideramos a dualidade do sentir e a rivalidade e conflito do mesmo “se as mulheres podem competir nos torneios masculinos o contrário também se deveria verificar”.



## 2.2 Tolerância / Aceitação do Gênero Feminino

**Q2:** Ainda sobre o mesmo jogo, o que acha da introdução de uma personagem feminina no CS:GO?

Respostas ( Discordo Totalmente 1 >> 5 Concordo totalmente ):

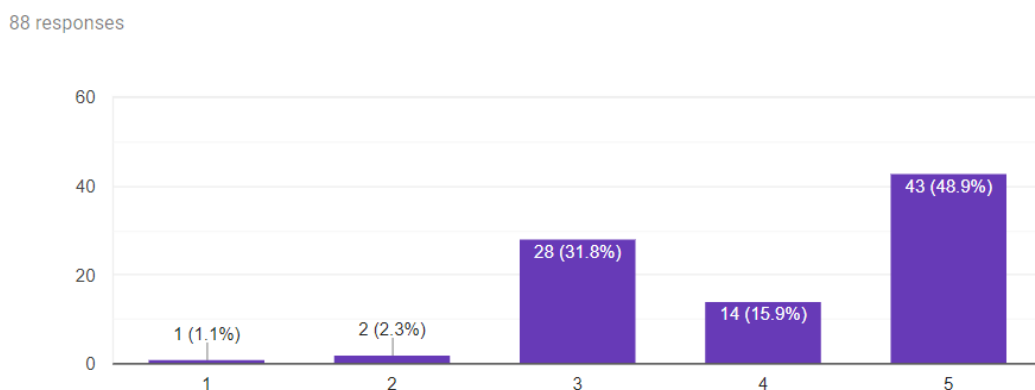


Gráfico 4: Importância de personagens femininas no CS:GO

Relativamente à presença de personagens femininas no CS:GO verificamos que existe uma larga maioria de jogadores que concordam com a possibilidade de existência de uma personagem feminina no mesmo, uma vez que este FPS, não tem uma personagem feminina carismática como têm os outros videojogos: Tomb Raider com a personagem “Lara Croft” ou Overwatch com a personagem “Tracer” entre outros. Nestas 88 respostas consideramos apenas residual a discordância dos inquiridos relativamente à criação de uma personagem carismática feminina.

**Q3:** Considera que cada vez existe mais presença do género feminino no CS:GO?

Respostas ( Discordo Totalmente 1 >> 5 Concordo totalmente ):

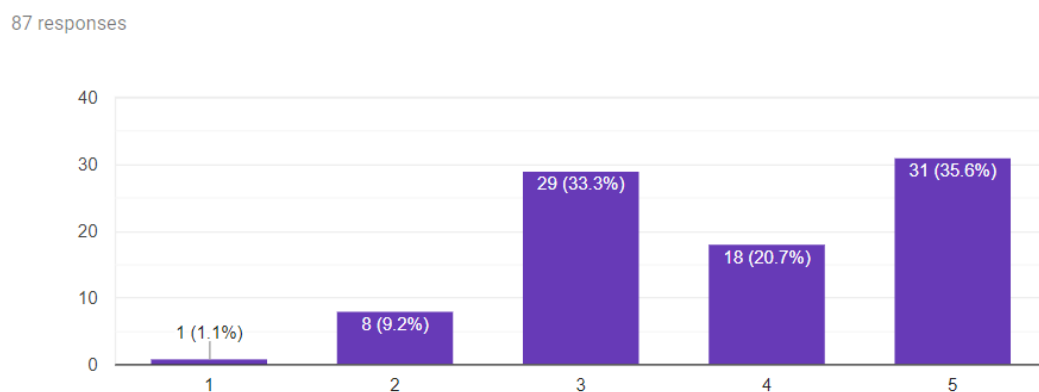


Gráfico 5: Presença do género feminino no CS:GO

No que respeita à presença de mulheres enquanto jogadoras de CS:GO podemos perceber que 35,6% dos inquiridos responderam que concordavam totalmente com a sua presença. No entanto não podemos deixar de nos questionar com o facto de existirem cerca de 53,2% de inquiridos que não concordam na totalidade com a sua presença nos jogos. Da análise do gráfico podemos concluir que a percentagem de concordância é manifestamente superior à de indecisos.

**Q4:** Dentro dos parâmetros da pergunta anterior, considera que existe uma boa aceitação por parte da comunidade masculina?

Respostas ( Discordo Totalmente 1 >> 5 Concordo totalmente ):

87 responses

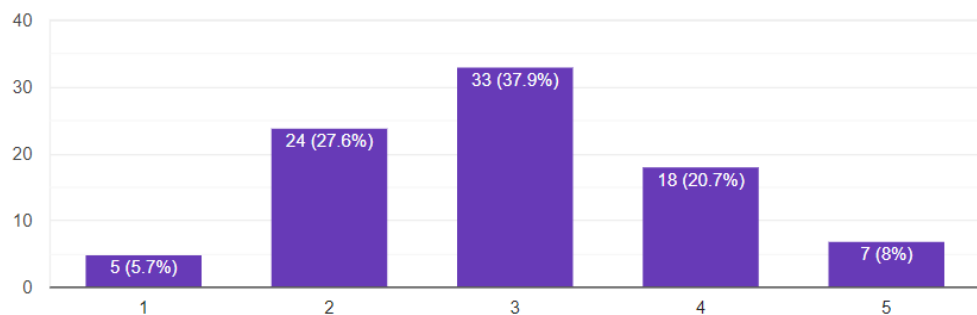


Gráfico 6: Aceitação da presença do género feminino no CS:GO

Relativamente à aceitação do género oposto por parte dos respondentes é possível verificar uma significativa discrepância de opiniões. É factual que existe uma aceitação porque nos gráficos não conseguimos verificar de forma taxativa que os inquiridos discordam totalmente da sua presença, e conseguimos verificar que apenas uma residual parte dos respondentes respondeu que aceitava totalmente o género feminino no CS:GO. Por esse facto não podemos assumir que exista uma boa aceitação das raparigas/mulheres no que respeita ao jogo. Podemos apenas dizer que existe uma tolerância para com o sexo feminino no CS:GO.

## 2.3 Atratividade na Assistência a Torneios Dos Dois Gêneros

**Q7:** Acha que é mais ou menos atrativo assistir a um torneio feminino que um torneio masculino?

Respostas ( Sim, Não, Mais ou menos ):

87 responses

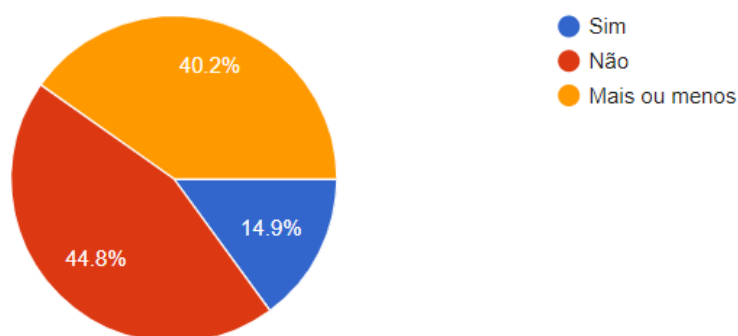


Gráfico 7: Atratividade na assistência nos torneios dos 2 gêneros no CS:GO

Existem múltiplos e diferentes torneios de CS:GO em várias localidades e países e é com relativa satisfação que verificamos que 44,8% dos respondentes não consideram os torneios masculinos mais atrativos que os femininos. No entanto existe uma grande faixa de inquiridos que podemos considerar encontrarem-se indecisos relativamente à questão, uma vez que podemos interpretar esta análise como respondentes sem opinião formada. Apenas 14,9% dos inquiridos consideram taxativamente que os torneios masculinos são mais atrativos para o público.

## 2.4 Discrepância de Valor na Disputa de Gêneros

**Q8:** Acredita que existe uma discrepância de prize pools entre esta disputa de gêneros?

Respostas ( Discordo Totalmente 1 >> 5 Concordo totalmente ):

87 responses

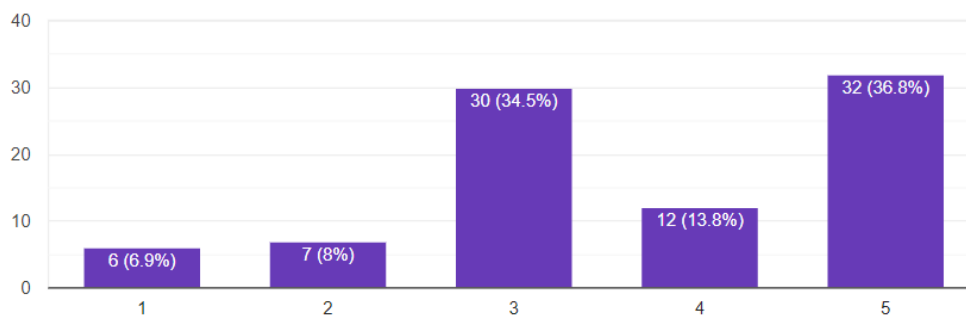


Gráfico 8: Valor na disputa de gêneros no CS:GO

Uma boa percentagem de respondentes (36.8%) acha que existe uma discrepância de “*Prize Pool*” entre jogadores/as. Verifica-se igualmente nas respostas intermédias que estas pendem para a diferença dos prémios de jogo. Apenas uma minoria de inquiridos (14,9%) não concorda que existe uma diferença de ganhos entre jogadores de diferentes sexos. Parece-nos que as percentagens do lado da discordância se encontram em consonância com as dificuldades que as jogadoras têm para participar nos torneios.

## 2.5 Conhecimento de Assédio Dentro e Fora das Equipas

Q5: Considera que existe algum tipo de assédio (psicológico e/ou sexual) a jogadoras da comunidade de CS:GO?

Respostas ( Sim, Não, Mais ou menos ):

88 responses

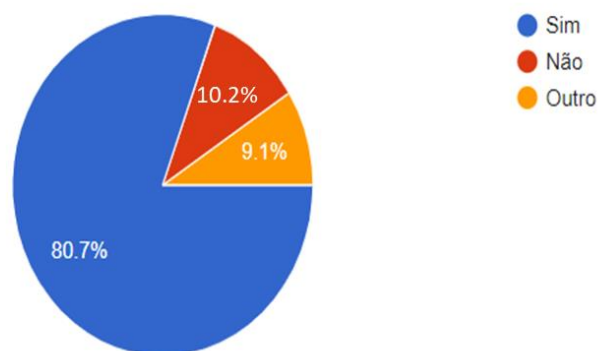


Gráfico 9: Existência de assédio na comunidade de CS:GO

É oportuno esclarecer que neste cenário, o assédio não está relacionado com qualquer tipo de violência doméstica e ou familiar, motivo pelo qual aqui não estamos a falar de relacionamentos amorosos ou qualquer outra situação familiar. Esta questão tem como objetivo perceber se existe algum tipo de assédio realizado sem um objetivo específico, ou sem uma vingança certa. Esta questão leva-nos a perceber de forma esmagadora com (80,7%) das respostas, que efetivamente existem violências cometidas de maneiras esporádicas, simplesmente pela condição de ser mulher.

**Q6:** Já testemunhou algum tipo de assédio a alguém presente na sua equipa?

Respostas ( Sim, Não, Mais ou menos ):

88 responses

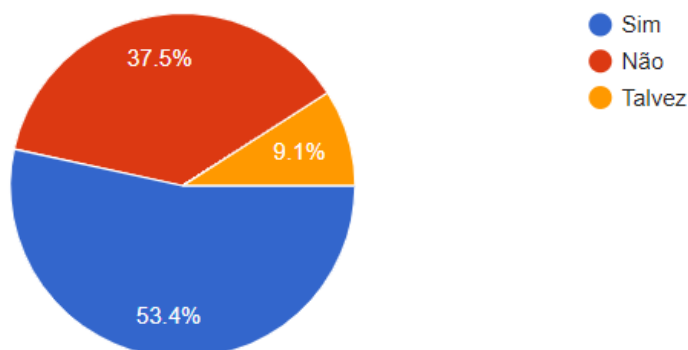


Gráfico 10: Testemunho de assédio na equipa de CS:GO

Os investigadores Jesse Fox e Wai Yen Tang da Universidade Estadual de Ohio, no artigo “Sexism in Online Video Games: The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation”, identificaram que a ocorrência de assédio contra as mulheres está ligada à evolução dos jogos, tendo em vista que muitos destes videojogos são equipados com conexões de internet e MMOs (jogos online multiplayer), permitindo assim que os jogadores de diferentes países possam jogar juntos e anonimamente. A questão do anonimato tem importantes implicações na forma como é exercida a comunicação deixando muitas vezes em aberto a facilitação dos assédios e outras formas de interação negativa (2014, p. 316).

Os dados obtidos na presente pesquisa também nos mostram de forma clara que 53,4% dos inquiridos já testemunhou algum tipo de assédio nas equipas de CS:GO. Este é um dado significativo que nos ajuda na compreensão e demonstração dos objetivos:

- Compreender, relacionar e comparar se existe algum tipo de tensão entre o género feminino e masculino;
- Conhecer se no cenário dos videojogos e o subgénero FPS, poderá existir algum tipo de discriminação e assédio entre géneros;

Após a apresentação e a análise dos resultados podemos expor alguns pontos que nos parecem importantes para serem destacados e que foram sendo identificados:

- Destacamos a importância de ainda existir sexismo e tensão nos relacionamentos dos jogadores;
- Constatamos que os participantes no inquérito demonstraram que as mulheres continuam a ser vistas como os “elos mais fracos,” ao serem alvo de discriminação e assédio na área dos videojogos;
- Evidenciamos também o facto de uma percentagem significativa de respondentes já ter presenciado algum tipo de assédio ou violência entre jogadores

## 5: Conclusão

Na presente dissertação tentei contribuir de forma positiva para uma área que é do meu interesse,

- em primeiro lugar por ser jogadora do FPS, CS:GO e ter sentido na primeira pessoa a tensão de género;
- em segundo lugar por ser também uma área considerada para uns como uma perda de tempo e para outros como uma profissão.

Uma das maiores dificuldades por que passei na elaboração desta dissertação prende-se com a informação antagónica e por vezes com pouca lógica com que me fui deparando. Com base nos artigos propostos pelo orientador, noutros artigos descobertos na internet e em teses e estudos, procurei ser coerente e fidedigna na abordagem dos assunto e nas conclusões tiradas.

O presente estudo enfoca a necessidade de se efetuarem mais alguns estudos longitudinais que obtenham resultados reveladores sobre, a relação entre os géneros dentro do FPS.

Nos anos 70 começou-se a dar os primeiros passos com os jogos digitais os quais se generalizaram com a evolução dos computadores e periféricos. Rapidamente se passou dos jogos “single-player” para os torneios de nível nacional e internacional.

Com a introdução do “streaming” a partir de 2010 as competições online tiveram um evolução exponencial.

Os FPS sendo um dos género de jogo com uma elevada exigência a nível técnico, baseados muito em “Realidade Virtual” e com “Objetivos de equipa” leva-nos não só ao prazer de jogar online mas igualmente a necessidade de jogar com parceiros constantes para a aquisição de rotinas e estratégias.

A evolução rápida da necessidade de ter competições, reunindo condições otimizadas de jogabilidade, levou ao aparecimento de LANs.

Apesar de atrasado face a países como Suíça, Alemanha, Brasil, Noruega, e Dinamarca, Portugal já tem eventos como a “Lisboa Games Week” e “Blast premier”, envolvendo profissionais de FPS de alta competição, estando-se a posicionar neste mercado de milhões e prestígio crescente.

Igualmente Portugal tende a seguir os passos de países como Brasil que já tem a “Gamers Club” , criada pelo profissional de CS:GO, Gabriel “FalleN” Toledo, com o intuito de ensinar futuros jogadores profissionais. A organização “K1ck” iniciou um projecto idêntico denominado “K1ck & Games Gallery Gaming School, com sede no Porto.

Passando da “análise à evolução dos videojogos” para o “relacionamento, existência de tensões, discriminação e assédio entre géneros”, verifica-se através da análise do inquérito, da literatura e de sites consultados, que em pleno século XXI ainda existe uma grande diferenciação e discriminação entre géneros com predominância de uma cultura tóxica masculina nos videojogos. O escândalo Gamergate é um exemplo da figura da mulher erotizada e sexualizada.

Foi igualmente possível verificar que as personagens femininas dos videojogos também têm tido alguma evolução relativamente à sexualização, pelo que damos como exemplo a personagem Lara Croft, do jogo Tomb Raider. Com as diferentes versões e evolução do jogo a sua personagem foi-se tornando menos erótica, vestindo-se de maneira mais apropriada, tendo começado a ser vista e tratada como uma heroína.

Ficou claro que a tensão entre os géneros nos videojogos em FPS e em particular no CS:GO é uma realidade e que agressões verbais ou algum tipo de assédio também entram no mundo dos videojogos, por esse motivo uma grande parte dos inquiridos respondeu já ter assistido a atitudes sexistas entre jogadores. Apesar da concordância com o facto de as mulheres entrarem e permanecerem nos jogos e na indústria que os rodeia, a discriminação está presente, como constatado na análise de dados no capítulo 4.

Realçamos ainda o facto de nos eventos relacionados com os videojogos, o prémio de jogo para as participantes femininas ser menor do que o prémio de jogo para os participantes masculinos. Notámos também que nos e-Sports, em particular no FPS CS:GO, ainda existe resistência à participação das mulheres nos torneios masculinos por não existir uma igual reciprocidade.

Como referido anteriormente reforçamos, por último, a necessidade de se aprofundar esta análise com novos estudos direccionados para o feminismo e para a



tensão entre géneros uma vez que existem paradigmas que podem ser comparados e estudados com novas abordagens.

# Bibliografia

- Adams, K. L. (2019). Understanding e-Sports: An Introduction to the Global Phenomenon
- Alonso, L. K. (2003). Mulher e Esporte Mitos e Verdades: São Paulo: Manole. In: A. C. Simões (org) .
- Amorin, A. (2006). A origem dos Jogos eletrônicos. USP.
- Bannister, K. (2013), How social media is changing the video game industry. Consultado a 12/01/2020 em: <http://www.noporkpies.com/blog/innovation/how-social-media-is-changing-the-video-gameindustry>
- Bertozzi, E. (2008) “You Play Like a Girl!”: Cross-Gender Competition and Uneven Playing Field. Estados Unidos. University of Wisconsin.
- Bryce, J & Rutter, J. (2005). “Killing Like a Girl: Gendered Gaming in Gendered Space” in Raessens, J. & Goldstein, J., MIT Press.
- Buitini, D. H. S (1981). Mulher de Papel: A representação da Mulher na imprensa Feminina brasileira. São Paulo: Loyola.
- Cassell, J. & Jenkins, H. (1998). From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Londres. MIT Press
- Donavan, T. (2010). The History of video games, Yellow Ant, 65 Southover High Street, Lewes, East Sussex, UK.
- Eco, U. (1997). Seis Passeios pelos Bosques da Ficção. São Paulo: Cia. das Letras.
- Elias, Herlander (2008a). O Videojogo e o Entretenimento Global: First Person Shooter, Lisboa: Edições Media XXI.
- Elias, Herlander (2008b). A nova geração de videojogos FPS - First Person Shooter, in M. Martins & M. Pinto (Orgs) Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade.
- Elias, H. (2009). First Person Shooter - The Subjective Cyberspace. Covilhã, Portugal: UBI - LABCOM Books.
- Esa (2012). - Entertainment Software Association. Essential facts about the computer and videogame industry. Estados Unidos.
- Esposito, N. (2005b). How Video Game History Shows Us Why Video Game Nostalgia Is So Important Now in University of Technology of Compiègne, Centre de recherches.

Esteves, M. (2006). A análise de conteúdo. In J. Lima & J. Pacheco orgs. Fazer investigação. Contributos para a elaboração de dissertações e teses (105-126). Porto: Porto Editora.

Falcão, T. P. Uma Incursão sobre as Estruturas Comunicacionais em Mundos Virtuais: Estudo sobre a Mediação dos Diálogos pela Figura do Jogo. Salvador: Tese de doutoramento, Consultado a 10/11/2019 em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/28032/1/Estere%C3%B3tipos%20femininos%20nos%20jogos%20eletr%C3%B4nicos%20online.pdf>

Funk, D., Pizzo, A., Baker, B. J. (2017). E-Sports management: Embracing e-Sports education and research opportunities. Estados Unidos.

Gailey, C. W. (1993) Mediated Messages - Gender, Class, and Cosmos in Home Video Games. Journal of Popular Culture. Wiley Periodicals, Inc.

Goulart, L. A. (2012) Proudmoore Pride: Potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade. Porto Alegre: dissertação de mestrado. UFRGS,. Consultado a 10/10/2019 em:

<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/28032/1/Estere%C3%B3tipos%20femininos%20nos%20jogos%20eletr%C3%B4nicos%20online.pdf>

Gray, D. E. (2013). Doing research in the real world. Sage.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is e-Sports and why do people watch it?. Internet research, 27(2), 211-232.

Consultado a 01/11/2019 em:

<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IntR-04-2016-0085/full/html>

Hayes, E. (2005). Woman, Video Gaming and Learning: Beyond Stereotypes. Estados Unidos.

Herz, J.C. (1997). Joystick Nation: How Computer Games Ate Our Quarters, Won Our Hearts and Rewired Our Minds, Little, Brown.

Huizinga, J. (1938). Homo Ludens - A study of the Play-Element in Culture. Londres. Routledge & Kegan Paul Ltd.

Jenson, J. & Castell, S. (2015). Online Games, Gender and Feminism in. Estados Unidos. Wiley, J & Sons, Inc.

Kalle, J. & Thiborg, J. (2010), "Electronic sport and its impact on future sport", Sport in Society.

Kent, S. (2001). The Ultimate History of video games: From Pong to Pokemon - the story behind the crazy that touched our lives and changed the World, Nova Iorque, Three rivers Press.

King, G. & Krzywinska, T. (2006). Tomb Raiders and Space Invaders: videogame forms and contexts.

- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning. Consultado a 12/10/2019 em: <<https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453/>>
- Kuhn, A. (1994). The power of the image: Essays on representation and sexuality. London, Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Kuhn, A. (2012). WETWELL, Guy. Oxford dictionary of film studies. Oxford: Oxford University Press.
- Kuznekoff, J. & Rose, L. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining players responses to gender cues. Estados Unidos. New Media & Society.
- Lippmann, W. (1980). Meios de comunicação de massa. São Paulo, Cultrix, In: STEIMBERG, CH. (org.).
- Martinho, C., Santos, P. & Prada, R. (2014). Design e desenvolvimento de Videojogos. Lisboa. FCA Editora de informática Lda.
- McCrindle, M & Wolfnger, E. (2011). The ABC of XYZ: understanding the global generations. Sidney, Australia UNSW Press.
- McCulloch, J. (2007). Using Video Games to Promote Positive Social Interaction on Campus. Gaming Technology. Savage Geckos LLC.
- Melissinos, C. & O'Rourke, P. (2012). The art of video games from PAC-MAN to Mass Effect.
- Murray, J. H. (2016). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Massachusetts, EUA. The MIT Press; updated edition.
- Offen, K. (2008). Erupções e fluxos: reflexões sobre a escrita de uma história comparada dos feminismos europeus, 1700-1950II, in COVA, História Comparada das Mulheres, Lisboa, Livros Horizonte.
- Parkin, S. (2014). Gamergate: A Scandal Erupts in the Video Game Community. Estados Unidos. The New Yorker. Consultado a 05/11/2019 em: <<https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/gamergate-scandal-erupts-video-game-community>>
- Patten, M. L. (2016). Questionnaire research: A practical guide. Londres. Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. Sport Marketing Quarterly, 27(2).
- Quivy, R & Campenhoudt, L. (2005). Manual de investigação em Ciências Sociais. Lisboa: Gradiva. 4ª Ed.
- Rogers, E. M. (2010). Diffusion of Innovation, 4.º volume, Nova Iorque. Simon and Schuster.

Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. & Otten, M. (2018). Women's Experience in e-Sports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. Estados Unidos. Journal of Sports and Social Issues.

Seo, Y., & Jung, S. U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. Journal of Consumer Culture, 16(3), 635-655. Consultado a 08/12/2019 em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1469540514553711>>

Shaer, O., Westendorf, L. & Knout, N. (2017). Understanding Gaming Perceptions and Experiences in Women's College Community. Estados Unidos.

Soltis, L. (2006). "Gaming room provides students hours of entertainment". FocusEMU Online.

Soper, T. (2013). Not just dudes: 38% of Xbox users female, 51% have kids. Consultado a 09/11/2019 em: <https://www.geekwire.com/2013/dudes-38-xbox-users-female-51-kids/>>

Souza, M. V. O. e V.M. Rocha (2005). Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Unipê, João Pessoa

Stuart, K. (2014). UK gamers: more women play games than men, report finds. Consultado a 05/10/2019 em: <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/17/women-video-games-iab>>

Taylor, T.L. e Emma Witkowski (2010). "This is How We Play It: What a Mega LAN Can Teach Us About Games", artigo apresentado em Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Game, Monterrey, ACM Press.

Taylor, T.L. (2006). Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture, Cambridge, The MIT Press.

Taylor, T.L. (2012), Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming, Cambridge, The MIT Press.

Tran, K. (2018). Why the e-sports audience is set to surge — and how brands can take advantage of increased fans and viewership. Consultado a 19/05/2020 <https://www.businessinsider.com/the-esports-audience-report-25-02-2020>>

Wagner, M. G. (2006). "On the Scientific Relevance of e-Sports", artigo apresentado na International Conference of Internet Computing.

Wheaton, B. (2004). Understanding Lifestyles Sports: Consumption, Identity and Difference, Londres, Routledge & Kegan Paul Ltd.

Witkowski, E., & Manning, J. (2017). Playing with (out) Power: Negotiated conventions of high-performance networked play practices. In Digital Games Research Association Conference (pp. 1-18). Digital Games Research Association (DiGRA). Consultado a 20/11/2019 em: [http://digra2017.com/static/Full%20Papers/112\\_DIGRA2017\\_FP\\_Witkowski\\_High\\_performance\\_Play.pdf](http://digra2017.com/static/Full%20Papers/112_DIGRA2017_FP_Witkowski_High_performance_Play.pdf)>

Wolf, M. (2008). The video game explosion - A history from Pong to Playstation and beyond, Green Wood Press.

Wolf, M. (2012). Encyclopaedia of video games - The culture, the technology and the art of gaming, Green Wood Press.

YIN, R. (2003). Estudo de caso: Planejamento e métodos. S. Paulo: Bookman (2ª Ed.).

#### **Sites consultados:**

World Economic Forum. Consultado a 16/10/2019 em:  
<<https://www.weforum.org/agenda/2018/07/the-explosive-growth-of-esports>>

Adspree, where games find players. Consultado a 16/10/2019 em:  
<<https://www.adspreemedial.com/>>

History of sports. Consultado a 16/10/2019 em:  
<<https://esportbet.com/history/>>

Empresas de sucesso e-sports. Consultado em 14/11/2019  
<<https://blog.technavio.com/blog/top-10-esports-companies-worldwide>>

Dicionario Porto Editora. Consultado a 19/03/2020 em:  
<<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/jogar>>

Forbes - empresas com mais valor dentro do e-sports. Consultado a 22/02/2020  
<<https://www.forbes.com/sites/mikeozanian/2018/10/23/the-worlds-most-valuable-esports-companies-1/#ea911d56a6e7>>

# Glossário

**ARCADAS** - Máquinas antigas de jogos eletrónicos, datam do final dos anos 70 e início dos anos 80. Encontravam-se nos salões de jogos. Os videojogos estavam sempre disponíveis, apesar de serem pagos. O jogador controlava o videojogo através de manípulos e botões.

**CS:GO** - Counter Strike: Global Offensive, Videojogo do género FPS.

**BLOGUE** - Página de Internet com características de diário, atualizada regularmente.

**DOTA 2** - Defense of the Ancients, Videojogo do género MOBA.

**e-SPORTS** - Competições profissionais de jogos eletrónicos.

**FACEBOOK** - Rede social.

**FPS** - Género de videojogo na perspetiva da primeira pessoa, que é caracterizado pela sensação de imersão que provoca nos jogadores.

**Hashtag** - Termo associado ao símbolo “#” antes da palavra, frase ou expressão. Quando a combinação é publicada, transforma-se num hiperlink.

**LAN** - Rede local incluindo um conjunto de computadores conectados à internet numa pequena área geográfica.

**LoL** - League of Legends, Videojogo do género MOBA.

**Mixer** - Plataforma de streaming.

**MOBA** - Modo de jogo em que os jogadores interagem no mesmo espaço virtual.

**Mods** - Modificação ou personalização. Termo usado nos videojogos para se referir uma variação do mecanismo ou gráficos de um jogo.

**MULTIPLAYER** - Modo de jogo que dá a possibilidade a vários jogadores de interagirem no mesmo espaço virtual.

**PRIZE POOL** - Total do valor do prémio para os vencedores considerando os vários níveis de prémios. Normalmente é usado para medida da dimensão dos torneios.

**RTS** - Usada para categorizar os Videojogos que envolvam estratégia em tempo real.

**STEAM** - Loja online de videojogos para computador para resolver problemas de atualização de jogos.

**STREAMING** - Transmissão de videojogos para uma audiência.

**TWITCH** - Plataforma de transmissão de vídeos ao vivo, propriedade da Twitch Interactive, subsidiária da Amazon.

**Twitter** - Rede social.

**Youtube** - Plataforma streaming.



# Anexos

## Anexo I : Questionário (Videojogos FPS: Tensão de Géneros)

### Introdução:

### Videojogos FPS: Géneros em disputa nos e-sports

Jogador/a de Counter-Strike,

o presente questionário integra-se num estudo inserido na investigação de Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais na Universidade da Beira Interior – Covilhã e incide na possibilidade de existir uma disputa de géneros dentro dos videojogos .

É neste contexto que a sua colaboração se revela indispensável, respondendo de forma sincera e espontânea às diversas questões. Asseguramos a total confidencialidade dos dados obtidos, destinando-se os mesmos apenas a fins científicos.

Por favor, responda a todas as questões, tendo sempre em mente que não existem respostas certas, nem erradas, o que realmente conta é a sua opinião.

Muito obrigado pela sua preciosa colaboração!

Carolina Carrilho Angelino

### Questionário:

O caso de estudo é o Counter-Strike:Global Offensive , neste contexto gostaríamos que desse uma pontuação de 1 a 5 sobre a sua opinião relativamente à presença do sexo feminino no jogo.

**1. Considera importante a presença de mulheres enquanto jogadoras?**

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

**2. Ainda sobre o mesmo jogo, o que acha da introdução de uma personagem feminina no CS:GO?**

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo Totalmente

**3. Considera que cada vez existe mais presença do género feminino no CS:GO?**

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

4. Dentro dos parâmetros da pergunta anterior, considera que existe uma boa aceitação por parte da comunidade masculina?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

5. Considera que existe algum tipo de assédio (psicológico e/ou sexual) a jogadoras da comunidade de CS:GO?

Mark only one oval.

- ☐ Sim  
☐ Não  
☐ Outro

6. Já testemunhou algum tipo de assédio a alguém presente na sua equipa?

Mark only one oval.

- ☐ Sim  
☐ Não  
☐ Talvez

7. Acha que é mais ou menos atrativo assistir a um torneio feminino que um torneio masculino?

Mark only one oval.

- ☐ Sim  
☐ Não  
☐ Mais ou menos

8. Acredita que existe uma discrepância de prize pools entre esta disputa de géneros?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

9. Considera ser possível existir um equilíbrio de géneros nas equipas de e-sports profissionais, nomeadamente a representação de equipas mistas em torneios?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

10. **Acha injusto as mulheres poderem participar em torneios masculinos, no entanto, o mesmo não se aplicar em torneios femininos com os homens?**

*Mark only one oval.*

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

---

Powered by  
 Google Forms